СОВРЕМЕННЫЕ **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** И **ВИДЕО**ИГРЫ 01**(58)** ЯНВАРЬ **2000**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

ВНИМАНИЕ!

В каждом номере с CD

ПОДАРОК!

Супер-3D очки

от Electronic Arts



ТАКТИКА

• INDIANA JONES
• AGE OF WONDERS
• GABRIEL KNIGHT 3
• ULTIMA ASCENSION

• WARCRAFT 3 • QUAKE 3 ARENA •
• NOX • ULTIMA IX ASCENSION •
• GRAN TURISMO 2 •
• ALICE IN WONDERLAND •
• HALF-LIFE: OPPOSING FORCE •

2000


ФОТОГРАФ: К. ПОПОВ

ДМИТРИЙ ЭСТРИН estrin@gameland.ru

Во-первых, с Новым Годом! (К моменту появления номера на прилавках он должен наступить). Во-вторых, позвольте поздравить вас (и нас) с еще одним очень радостным событием - появлением обновленного диска "Страны Игр"! Обычно в конце старого года или в начале нового принято подводить какие-то мифические итоги. Чего мы достигли, зачем и почему все так круто. Мы этого делать, разумеется, не будем, поскольку все достижения и так очевидны. Это не означает, что мы собираемся расслабиться и остановиться на том, чего смогли добиться. Впереди у нас длинный и нелегкий путь к совершенствованию. Надеюсь, мы пройдем его вместе с вами.





Здравствуйте, уважаемая редакция!

Прошло не так много времени? и я, он же Jurassic, вновь решил написать в столь ожидаемый каждые две недели журнал.

В этот раз я не буду докучать Вам платформенными спорами, а хочу поговорить совсем о другом. Читая последние выпуски, я и не заметил, что кто-то помнит, какое серьезное и важное мероприятие нас всех в ближайшее время ждет?

На носу 2000 год, а вместе с ним и новый век, новое тысячелетие, а может быть, как это ни громко звучит, и новая эра компьютерных игр. А "у них там", между прочим, уже всерьез готовятся. И это вполне заметно по тому "водопаду" игр, который изверглa на нас, как из рога изобилия, западная индустрия развлечений в последнее время. Ранее актуальный вопрос: "Что там новое вышло?" - перестал быть животрепещущим и превратился в что-то типа: "Ну и сколько там еще хитов повыходило?". Именно так: не "что", а "сколько"! И это, признаться, не плохо. Но отыграть все хорошее в ближайшее время мало кому будет под силу. А если и после Нового года темпы не слишком остановятся, то тогда уж точно не будешь знать, за что хвататься.

Так о чем я хочу поговорить под занавес 1999? Об играх. О том, какие они были, есть и будут.

В дальнейшем хочу ввести некоторую условность, чтобы вы понимали, что я имею представление о предмете разговора, а не просто языком болтаю. Те игры, которые я целиком прошел, я буду помечать '*'.

Начну издалека. Было когда-то такое время, когда возник и стал популярным термин "виртуальная реальность", может быть, благодаря фильму "Газонокосильщик", а может



быть, этот фильм сам возник на основе этого термина, ну, это не важно. Просто вспомним, что он первоначально означал. Сначала он символизировал шлем, перчатки, полное 3D и то ли игры, то ли симуляторы, точно не скажешь. Потом этот термин трансформировался в более широкое понятие и стал означать не столько шлем и перчатки, а скорее виртуальные миры со своими законами, виртуальных персонажей со своими проблемами, т.е. то, что он и должен был означать изначально.

Игры стали стремиться сблизить эту самую "виртуальную реальность" с настоящей настолько, насколько это возможно. Но так ли это будет хорошо, как мы думаем? Если не вдаваться в подробности, то да - хорошо. А если подумать? Что будет, если игра станет похожей почти на 100% на жизнь. Оптимист скажет: "Она будет интересной как сама жизнь". Пессимист повторит все с точностью до наоборот. Так вот, тема, которую я хочу обсудить сначала, и заключается в этом самом реализме.

Вспомните, нравился ли вам суперреализм в играх? Например, физические законы, переданные с подобающей точностью в Trespasser*, в котором, пока соорудишь какую-нибудь "халабуду" из ящиков, так вспотеешь так, как будто сам эти ящики таскал? Или, может, вам нравится полная свобода перемещений и нелинейность игрового мира, когда забыл взять какой-нибудь предмет, а потом возвращаешься за тридевять земель и ищешь то - не знаешь что, там - где не знаешь сам? По второму варианту игр хоть отбавляй: Turok*, Shadow Man и т.п., а первой ласточкой был Hexen*... А может, вам все-таки нравится суперреализм в Rainbow-6, в котором убивают с одного выстрела, а save нет? Я скажу так: да, мне нравится, что погибаешь вроде бы как в жизни (не знаю, не пробовал?), но так давайте не обременять жизнь игрокам, заставляя проходить миссии по десятку раз. Ведь, кроме этой игры, есть еще и другие игры, на которые надо время, которого так не хватает. Конечно, фанаты этой игры мне возразят, мол, это и есть реализм. Тогда я заранее отвечаю: тогда давайте пойдем по пути дальнейшего совершенствования реализма: сделаем одну большую игру без уровней (еще одна тенденция последнего времени) и без единого сейва, т.е. как и в реальной жизни, без возможности многократного повторения уровней. Я не думаю, что у этой игры останется так много поклонников, а если кто-то и останется, то это будет единственная игра их оставшейся жизни.

Я помню, как в "Хакере" оценили Hidden&Dangerous*: для одних - рулез, для других - лажа, т.к. она, по их мнению, невероятно сложна в прохождении (это для них-то, для таких "крутых хакеров", или "крутые хакеры" в геймах чайники?). Я прошел ее честно за три дня, для меня она - рулез, но если бы там не было такой полезной фишки, как save, пусть и криво расположенной, долгой в загрузке, но такой полезной в трудных ситуациях, то для меня она могла бы тоже вполне стать если уж ни лажей, то "недоделанной" точно. Т.е. излишняя сложность, как, впрочем, и излишняя простота, одинаково понижает успех игры. Ну ладно, поехали дальше о реализме.

Недавно на сайте ag.ru я прочитал обзор игрушки Spec Ops-2. Автор критиковал вышеупомянутую гейму почем свет



стоит. Мол, что это за реализм: опять индикатор в углу экрана. Нет, вы не подумайте только, что я против "одноразового" попадания. Мне это тоже нравится, в R6 это только добавляет адреналина в кровь, от избытка которого в "зашуганном" состоянии, неожиданно повернувшись и видя перед собой "своего", ты, не соображая, жмешь на курок. Как известно: "Фраг не пахнет!", даже полученный таким вот не стандартным образом. Но критиковать полоску, я думаю, излишне. Давайте покритикуем проценты здоровья в Quake, например. Что, слабо против армии фанатов Q пойти? То-то же. Но это еще не все. Дальше еще интересней будет. Он написал следующее: "А больше всего меня убил один ужасный баг - невозможность стрейфиться при беге вперед". Так как там насчет реализма? Или он и в реальной жизни умеет бегать вперед со стрейфом? Наверное, очень интересное зрелище? Т.е. в некоторых моментах он требует реализма, а в других сам от него отходит.

А может, все значительно проще? Игра должна быть стараться похожей на жизнь, но не должна полностью ей соответствовать, потому что это уже будет не игра. В игре есть и должны быть свои правила, законы и условности. Т.е. нужны уровни, полоски, проценты, очки, даже сейвы и читы.

По моему личному мнению, вся эта хваленая нелинейность прохождения, возможность возврата на уровни нужны (да и нужны ли?) только для придания пикантности игре, а не для запудривания мозгов игрокам этой пикантностью, когда получается не игра, а сплошное "хождение по мукам" (см. выше). То же самое касается любви "к одному большому уровню". Даже в любимом Half-Life* и то это был псевдо большой уровень. Так как это те же загрузки уровней, но по-другому реализованные и к тому же не без недоработок. Вспомните хотя бы, как за невидимым барьером оказывались ваши боевые друзья, которые не успели пройти с вами в новый подуровень. А вы посмотрите, что получилось в Revenant*! Вроде и уровень один, но эти бесконечные подгрузки утомляют. Уж лучше бы была одна большая загрузка! А то, получается, мы сами себя обманываем. Пытались уйти от одной большой загрузки, которая нас нервировала, а в результате пришли к дюжине мелких, которые нервируют даже не меньше, а больше. Хотели, как лучше, а получили "за что боролись, на то и напоролись".

Можно конечно сказать: памяти надо больше ставить! Но, я думаю, что 64 не совсем мало, а если и мало, то не настолько. Даже если я сегодня и поставлю больше память, то где гарантия, что завтра не выйдет игра с еще более обширным уровнем, который не влезет и в тот размерчик? А почему подгрузку новой территории нельзя делать в реальном времени постоянно? Скажите, процессор не поспеет за всем? Тогда подождем, когда поспеет. А пока меня и уровни устроят.

Что касается сейвов, то вы уже читали. А вот читы... Больная тема, не правда ли? Но я скажу все-таки пару слов. Читы, они чем-то похожи на сейвы. Хочешь - пользуйся, не хочешь - всю жизнь играй! Поэтому если ты их так ненавидишь, то и забудь об их существовании, а если ты знаешь, что они есть, и не можешь устоять перед соблазном их использовать - это твоя проблема. Я, например, действительно хорошие игры прохожу честно. Но есть такие, которые

меня не интересуют с точки зрения игрового интереса, а мне просто любопытно узнать, как там реализованы те или другие эффекты (например графика, взрывы, вода, монстры и т.п.) или, может быть, сюжет. В таких случаях я могу использовать коды для их прохождения. Кроме этого бывают игры, которые ну о-очень тяжело пройти. Я помню такую старую аркаду Novastorm*, так вот, если кто-то смог ее пройти честно, пусть первым бросит в меня камень. Потому, если ты не однолюб, то не думаю, что ты должен рубиться в какую-то игру до посинения. Конечно, употребление кодов снижает игровой интерес, но одновременно оно снижает количество нервных расстройств и самоубийств в среде геймеров. Хотя мне кажется, что для античитеров все эти мои попытки убеждения похожи на переливание из пустого в порожнее. Я думаю, что это одна из тех "вечных тем", которая, наряду с "платформенными спорами", никогда не получит окончательного разрешения.

Теперь хочу открыть следующую тему. О пользе и вреде компьютерных игр. Так что же такое игромания? Один скажет: это такая болезнь, типа наркомании, только для наркоманов журналы не выпускают и соревнования не устраивают. А так симптомы те же, вместо сюрреалистичных снов - виртуальные иллюзии, постоянная потребность или, как говорят, зависимость, только наркотик несколько другой - интеллектуальный. Другой скажет: ты не прав - это просто увлечение.

В принципе, почти каждый человек имеет свое увлечение или, как говорят англичане, "фэворит интерес". Один без музыки дня прожить не может, второй - без фильмов, третий - без казино, четвертый - вообще без стакана водки и т.д. И все они считаются нормальными, если, конечно, стакан водки тоже за норму считать. Так вредна ли игромания? Вредна, конечно, если она начинает управлять состоянием человека, и человек не может больше ни о чем другом думать, кроме игр. Даже в Библии сказано, что нельзя впадать в крайность. А если игры ему нужны, чтобы расслабиться после работы, ежедневных проблем, серой жизни, то почему бы и нет?

Хотя, конечно, найдется тот, кто скажет, что время, потраченное на игры, было бы разумнее потратить на что-нибудь иное, например, книжку умную почитать. Но ведь не будешь все время только работать и учиться, надо же и отдыхать когда-нибудь!

А есть ли польза от игр? Прямой пользы и не заметишь. Но косвенная есть. На своем примере: игры значительно продвинули меня в английском, даже не прикладывая каких-либо усилий с моей стороны. При том, что я не изучал его в учебных заведениях, со временем я стал понимать много и через некоторое время уже мог проходить игры по 10-страничному описанию на английском языке. Кроме этого, я существенно продвинулся в знании компьютера. Конечно, сейчас это все не так однозначно, т.к. много игр и программ подлежат пиратской русификации через пару дней после их выхода. Кроме того, компьютер стал существенно прост в эксплуатации, без тех проблем, когда не хватало памяти в DOS, надо было изголяться с драйверами, конфигурировать звуковую плату и т.п., чтобы запустить ту или иную игрушку. Но все равно, сейчас игры тоже могут кого-то заинтересовать в такой умной штуке, как компьютер, и, дай Бог, благодаря играм родится новый Ромеро. Так что пользу можно извлечь из всего, даже из такого бесполезного словосочетания, как "компьютерные игры".

Закончим про игроманию и поговорим лучше, кто такой современный игроман. Современный игроман - это уже далеко не тот простак, который пережует любую жвачку, пусть даже из любимого сериала. Теперь в каждой игре он хочет видеть не иначе как шедевр. Но выходит игра и... разочарование. Почему? А потому, что в твоем воображении эта игра много лучше, чем она есть на самом деле.

Так что, опять будем заниматься ностальгированием и вспоминать былые деньки? Да нет, просто сам человек так устроен, что быстро привыкает к хорошему. И поэтому та графика, которая еще вчера была суперреволюционной, сегодня кажется обычной, а завтра будет казаться вообще отсталой. Все дело в нас самих. Игры и сейчас попадаются замечательные. Чего стоят Commandos*, Hidden&Dangerous*, Thief*, Half-Life*, DK2*, Homeworld*! Или будем носиться по 2.5D подземельям и стрелять по плоским монстрам в Doom*? К чему впадать в старческий маразм?

И напоследок о фаворитах. То есть о Q*, Unreal*, TR*, Diablo*, C&C*. Многие пытались взять их за жабры и вырыть им могилу. Кое-кому из них изрядно досталось, но в основном удалось только пошатать их постаменты. Например, Half-Life. Я думаю, что в сингле он похоронил своего прародителя, но, конечно, в мультиплейере Q просто так не победишь, но не все еще потеряно, как говорят оптимисты. Unreal это отдельная песня, не по мне. Все-таки HL интереснее, но это дело вкуса. А вот Ларочке нашей досталось! И мужики какие-то с мечами пытались за ней угнаться и длинноногие девки на драконах, но все не под силу. Говорили - мы допрыгаем и перепрыгаем эту Лару. Ан нет, получалось, как у горных козлов, не более того. Я вас заверяю (к сожалению, не посмотрел еще свежеиспеченного Индиану), что красивее Лары никто не прыгает, не ползает (особенно на коленках) и не перебирается на руках! Движение в TR реализовано намного лучше, чем в ее киллерах*, а уж про головоломки разные и говорить даже не хочется. Я это говорю не как поклонник Лары как женщины и не как фанат мыльной оперы TR, а как человек, который любит красивую и хорошую игру. Про Diablo тоже можно немного сказать. Первое, это то, что ее никто пока не убил, но попытки были. Особенно мне понравился в этом плане Dark Stone*. Кое-что в ней было такое, чего не хватало в Diablo. Полное 3D, например, затем возможность указания персонажу двигаться в те ключевые места, где уже побывал, необходимость кормления персонажа (хотя этот пункт может быть спорным). Но в целом атмосфера Diablo как-то сильнее, что-то красивее, хоть и 2D. Про C&C что-то определенное трудно сказать, т.к. он был сам себе конкурентом своим Tiberian Sun*, и не думаю, что он сам себя смог сместить.

Ну, вот и все. Спасибо за внимание. Желаю всем 2000 года без Y2K bug, а также побольше денег для покупки новых игр! А играм желаю, чтобы они выходили, пускай даже пачками! Редакции желаю - так держать и не сдавать свое лидерство конкурентным изданиям!

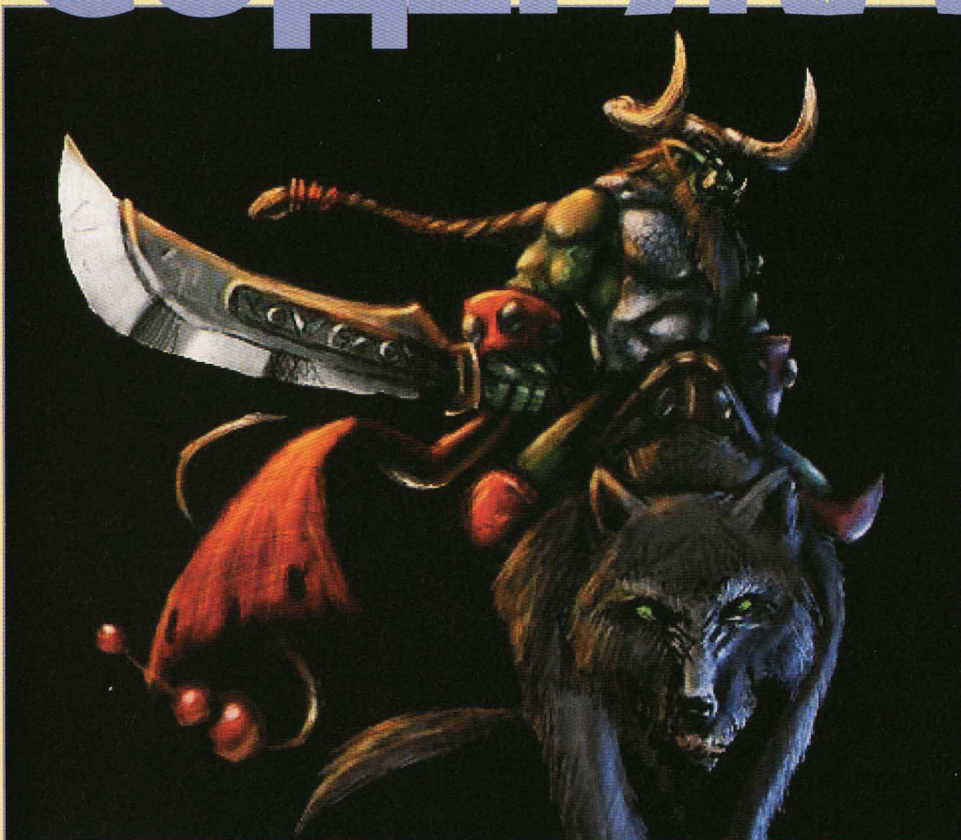
С уважением ко всем, Jurassic.

jurassic1999@mail.ru

Привет, Jurassic! Что-то давненько от тебя ничего не было слышно. Читатели же тебя вспоминают до сих пор. Судя по всему, еще и не скоро забудут. Что ж, давайте обсудим, нужна ли играм абсолютная реалистичность. Лично я уверен, что нет. Более того, я считаю, что таких "суперреалистичных" игр никогда не будет создано. Хотя бы потому, что игра - это игра, а не технологический симулятор. И игровая индустрия не будет развиваться по этому пути. Что касается Trespasser, то лично мне этот пример представляется не самым удачным. Игра эта была революционна во всех отношениях. И лично мне она была безумно интересна. Я готов был смириться с тормозами, с идиотскими багами и несбалансированностью игрового процесса. Только ради того, чтобы лишний раз перевернуть ящик или врезать дубинкой по морде динозавру. Бред? Фанатизм? Вовсе нет. Просто в Trespasser существовала возможность возникновения массы нестандартных ситуаций. То есть ситуаций, не предусмотренных программистами и дизайнерами. При этом, что характерно, все эти ситуации оставались реалистичными за редким исключением... Это ли не удивительно? И полная свобода перемещения, и нелинейность прохождения - все будет хорошо и к месту при наличии в игре баланса. Кроме того, я считаю оправданным смерть в Rainbow Six от одного выстрела. И ничего плохого в том, что одну миссию нужно проходить десятки раз, нет. В этом-то весь и кайф! Хотя это - дело вкуса... Я бы предложил такой вывод: нельзя все игры подводить под одну гребенку. К каждой нужен индивидуальный подход. Нельзя Half-Life судить по меркам Doom. Вот и все. Хотя это только мое мнение. С читами теперь, кажется, все стало ясно, лучше не скажешь; теперь о пользе и вреде компьютерных игр. На мой взгляд, единственная польза: получаемое удовольствие. Все остальное чересчур утилитарно. Про вред от компьютерных игр даже говорить не буду, дабы не расстраивать читателей. Скажу лишь, что его хватает. Ну и ладно... Похоже, что теперь поток писем должен резко увеличиться... Искреннее спасибо Jurassic'у. Выражаю надежду, что он захочет попробовать свои силы на обновленном диске "Страны Игр".

Продолжение на стр. 086

СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVERSTORY

WARCRAFT III

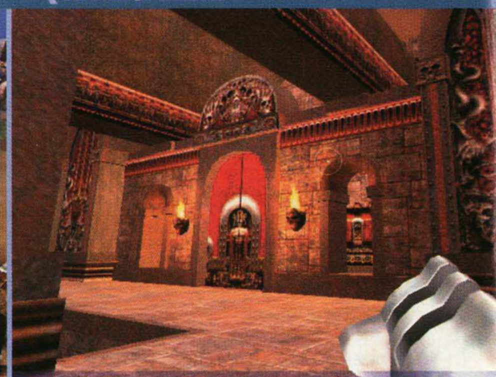
WARCRAFT III



WARCRAFT III



QUAKE 3 ARENA



NOX



ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

С МИЛЛЕНИУМОМ Вас, дорогие читатели! Вы держите в руках самый первый игровой журнал, вышедший уже в Y2K. Мы основательно подготовились к этому знаменательному событию, и в Новом Году «Страну Игр» ждут совершенно невероятные перемены.

К лучшему, разумеется.

Чтобы вы могли достойным образом встретить приход Цифрового Века, мы решили сделать вам совершенно необычный новогодний подарок.

К каждому номеру журнала с диском совершенно бесплатно прилагаются произведенные компанией Electronic Arts Супер 3D-очки со стереоэффектом, предназначенные для последнего мегахита Bullfrog ThemeParkWorld (он же SimThemePark), а также, для многих других современных 3D-игр. С этой штучкой ThemePark засверкает новыми красками, а в изображении даже на самом плоском мониторе появится настоящая глубина.

Еще один повод для радости — наш компакт диск. После долгих месяцев подготовки и тестирования, новый интерфейс для CD наконец-то готов! Это означает не только новый современный дизайн, устойчивую быструю работу и удобные меню, но и абсолютно новый уровень содержания диска. Отныне CD «Страны Игр» превратится в настоящее цифровое отражение печатного журнала. На диске вы всегда сможете найти интересные материалы, статьи, обзоры, новейшие скриншоты к любимым играм в идеальном качестве, получите возможность ознакомиться с творчеством многочисленных фанатов нашего журнала, которые примут участие в конкурсе на лучшую статью.

Все, абсолютно все работы будут обязательно опубликованы, а лучшие авторы получат ценные призы!

Со временем, надеюсь, из нашего CD вырастет вполне полноценное издание, дополняющее и расширяющее печатную версию журнала.

Еще раз поздравляем всех с Новым Годом и надеемся, что Страна Игр останется вашим любимым изданием и в следующем тысячелетии. Мы со своей стороны приложим к этому все усилия. Впереди новый век, новые события, новые игры... Впереди век интерактивных развлечений. Век «Страны Игр».

С наилучшими пожеланиями,
Сергей Амирджанов,
Главный Редатор.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Михаил Огородников *michel@gameland.ru* — *дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* — *менеджер отдела*

тел.: (095) 124-0402, 797-1489;
факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*

тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я
Web-Site 652
E-mail http://www.gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*

phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

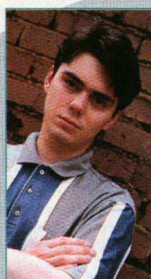
Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	ATI	011	Руссобит	043	Журнал «OPM»
3 обложка	МузТВ	015, 019, 021	E-Shop	073	1C
4 обложка	1C	023	DataForce	077	Техмаркет
001	Станция 2000	025	Radio.ru	081	Онлайн «СИ»
003	ComTrade	029	АБКП	085	Саргона
007	Журнал «Хакер»	041	DVD-Shop	087	Спецвыпуск «Хакер»

ЭКСПЕРТ: Борис РОМАНОВ
E-mail: borisr@gameland.ru



Самое страшное и самое интересное, что может когда-либо случиться с той или иной компанией, происходит с ней именно тогда, когда она пытается прорваться на новый для себя рынок. Ну, или хотя бы пытается выпустить в свет свой новый продукт. Именно в этот момент с нею может произойти все что угодно, и все потому, что еще никому на свете не удалось вывести закон достижения стопроцентного успеха любых начинаний. А происходит это все потому, что условия на рынках, особенно таких молодых да ранних, как тот, о котором здесь идет речь, постоянно меняются. Те идеи, которые сегодня будоражат наше воображение, вполне возможно через пару лет будут вызывать у нас лишь смех. И наоборот: то, над чем мы сегодня так весело смеемся, может в один прекрасный момент перевернуть всю нашу жизнь и стать новой отправной точкой развития индустрии электронных игр.

Однако, кто не рискует, тот не пьет шампанского. И именно поэтому все наше внимание постоянно остается прикованным к тем компаниям, которые находят в себе силы хоть в чем-то изменить в лучшую сторону окружающий нас мир. И пусть не все их начинания заканчиваются успехом, тот факт, что они делают хоть что-то на этом поприще, вызывает у нас неподдельное уважение, а порой даже и восхищение. Кстати говоря, как раз таким смелым компаниям, в основном, и будет посвящена эта колонка наших новостей.

SONY *ОБЪЯВЛЯЕТ* ВОЙНУ *INTEL*,

правда, пока что только на рынке высокопроизводительных рабочих станций. Но, по словам **Ken'a Kutaragi**, президента компании **Sony Computer Entertainment**, эта война только начинается (а значит, она на этом не закончится). И вообще, **Sony** намерена вложить в разработку и производство процессоров столько денег, что всем остальным придется просто свернуть свое производство и уйти с этого рынка. Вот такие у нас планы-мечты, но обо всем по порядку.

Начнем с самого главного: **Sony** сегодня считает себя лидером в разработке микропроцессоров и уверена на 100% в том, что тот путь, по которому она решила их развивать, является самым верным. Соответственно, то, как работает на этом поприще **Intel**, **Sony** абсолютно не устраивает (однако, что характерно для этой компании, параллельно с подобными заявлениями она продолжает использовать микропроцессоры производства **Intel** в своих персональных компьютерах). И все бы было для **Intel** хорошо, если бы **Sony** ни решила поставить производство разработанного ею чипа на поток и ни подтвердила свое намерение выпустить новую, усовершенствованную модель процессора **Emotion Engine**, который впервые будет использован в **PlayStation 2** уже в 2000 году. Более того, уже в 2002 году **Sony** намерена запустить его третью версию, а в 2005-м - четвертую, причем, замечу, использовать их только в своих приставках она, естественно, не собирается. Иначе у нее бы просто не было смысла до выпуска в свет **PlayStation 3** запускать их в производство. Кстати говоря, последний процессор, по мнению **Kutaragi**, будет иметь в сто раз большую производительность, нежели оригинальный **Emotion Engine**, который и так опережает тот же **Pentium III** по всем параметрам. А такого роста производительности процессоров за такой короткий срок, опять же по мнению Sony, не сможет добиться ни один из производителей микросхем в мире, включая даже **Intel**.

Вы можете, естественно, спросить: откуда у **Sony** такая уверенность в своих силах? Отвечаю: все дело в тех деньгах, которые данная компания намерена вкладывать в их разработку и запуск в производство. Все дело в том, что компания **Sony** на рынке видеоигр сегодня получает бОльшую часть своих доходов и прибылей и справедливо надеется на то, что такая ситуация не изменится и впредь. В то же самое время, ее позиции на рынке бытовой электроники (по крайней мере, в Японии), на котором ей противостоят гораздо более мощные в финансовом и, порой, технологическом плане конкуренты, с каждым годом продолжают ухудшаться. И именно последнее подталкивает ее к таким рискованным, хотя и сулящим баснословные прибыли шагам, как выход со своей продукцией на рынок микропроцессоров, благо их разработка, по всей видимости, окупится благодаря одной лишь **PlayStation 2**.

Тем не менее **Sony**, естественно, пока не готова на равных конкурировать с таким монстром, как **Intel**, и поэтому для нанесения первого удара ей пришлось выбрать неприбыльный и явно заброшенный рынок рабочих станций, на котором она вряд ли столкнется с серьезным сопротивлением (по крайней мере в это ей хочется верить). И уже оттуда она планирует продолжить свое дальнейшее наступление на те позиции, которые до последнего времени контролировали американцы.

Однако для того чтобы это план действительно смог бы сработать, **Sony** необходимо для начала решить всего лишь одну, но зато очень большую проблему, а именно переманить на свою сторону **Microsoft** или создать его продукции достойную замену.

И пока эта проблема не будет решена, разговор о покорении рынка микропроцессоров продукцией компании **Sony** можно даже не начинать. А пока **Kutaragi** приходится лишь публично признавать тот факт, что в том случае, если его начинания получат поддержку всемогущей корпорации **Microsoft**, жить ему на этом свете будет намного легче.

Однако получить эту поддержку **Sony** будет ох как не просто. Ведь, если верить слухам, империя Билла Гейтса сама не прочь полакомиться кусочком рынка видеоигр, выпустив в свет свою пока что мифическую платформу **X-Box**. Так вот, о ней, родимой, нам вновь приходится говорить практически на полном серьезе. Все дело в том, что английская индустриальная газета **CTW**, которая, правда, славится своей любовью к публикации непроверенных и высосанных из пальца сенсаций (одетых, для пущей солидности, в заумную оболочку), сообщила миру о том, что

MICROSOFT *МОЖЕТ* ПРЕДСТАВИТЬ *СВОЮ* ИГРОВУЮ *ПЛАТФОРМУ* УЖЕ *ЭТОЙ* ЗИМОЙ

Произойдет же это знаменательное событие, по мнению **CTW**, на проводимой в январе в Лас-Вегасе выставке **Consumer Electronics Show**. Не стоит и говорить, что сама компания **Microsoft** пока упорно опровергает эти слухи, тем более что на это сегодня никто не обращает внимания.

Мое мнение по этому вопросу, если оно, конечно, кого-то интересует, до сих пор остается неизменным. Я до сих пор не верю во все эти слухи, которые бродят вокруг этого дурацкого **X-Box'a**. Однако очередной "сенсацией" можно с легкостью компенсировать отсутствие настоящих новостей в любом серьезном и несерьезном журнале. А если эта сенсация окажется просто очередной выдумкой, никто впоследствии этого даже и не вспомнит. Ну да ладно, идем дальше.

Следующей же новостью, на которую стоило бы обратить ваше внимание, стало сообщение о том, что

HASBRO *ПОПАЛО* ПОД *СОКРАЩЕНИЕ*,

которое поначалу никто и не заметил. Все дело в том, что, в основном оно коснулось тех отделов этого игрушечного гиганта, которые не работают на рынке электронных развлечений. Однако, как стало известно чуть позже, из тех 2 200 человек, которым на днях пришлось распрощаться с **Hasbro**, 130 все-таки участвовали в разработке каких-то там игр. Причиной же их увольнения было то, что издательство **Hasbro** Interactive приняло решение прекратить разработку тех проектов, которые заведомо не будут пользоваться большим спросом. После этих заявлений многие решили, что речь здесь идет о том, что Hasbro решила прекратить производство различных культовых, тем не менее не популярных более в народе симуляторов, которые выпускались под торговой маркой **MicroProse**, тем более что студии, которые попали под сокращение, именно ими как раз и занимались. К счастью, **Hasbro** вовремя спохватилась и поспешила выступить с заявлением о том, что она не собирается «убивать» **MicroProse** и прекращать производство таких игр, как **Gunship!**, **Tank Platoon!** and **B-17 Flying Fortress II**. Более того, данное издательство сообщило о том, что оно все еще планирует выпустить под маркой **MicroProse** такие игры, как **X-COM Alliance** и **X-COM Genesis**, а также несколько других проектов, о которых, на самом деле, мы лучше вам расскажем поподробней чуть позже в других разделах нашего журнала.

В общем, фанаты **MP** могут больше не беспокоиться за свою любимую компанию: ее имя и дело, стараниями **Hasbro**, будет жить теперь в веках, и этому не помешают никакие сокращения штатов.

А теперь приготовьтесь к шоку: японское издательство

SQUARE *РЕШИЛО* ПОДДЕРЖАТЬ *ОДНУ* ИЗ *САМЫХ* НЕПОПУЛЯРНЫХ *ПЛАТФОРМ*

Речь здесь идет о портативной черно-белой игровой системе **WonderSwan** от Bandai, владельцев которой на сегодняшний день насчитывается чуть больше шестисот тысяч. И что самое интересное, поддерживать эту платформу она намерена по полной программе, анонсировав для нее сразу несколько потенциально хитовых игр (**Final Fantasy**, **Secret of Mana**, **Romancing Sa Ga**, **Chocobo's Magic Dungeon 2**, ну и так далее). Что послужило причиной такому довольно скандальному решению, мы все прекрасно понимаем: Sony стремится любым способом испортить жизнь **Nintendo** и отнять у нее руками **Bandai** хоть кусочек рынка портативных игровых систем. А для достижения такого результата сгодится любая продукция **Square**, которая будет выпущена не на **GameBoy**, а на **WonderSwan**.

Так что если вы все еще думаете, что все издательства зарабатывают себе на хлеб насущный исключительно выпуском своих игр на самые популярные игровые форматы, то мне придется вас огорчить. Такие издательства, как **Square**, которые привыкли получать деньги просто за свое известное имя, практически не заботятся о том, каким конкретно тиражом разойдется их очередной проект, так как их убытки все равно будут покрыты из чужого кармана. А чем все-таки закончится вся эта история с поддержкой **Square WonderSwan'a**, мы сможем увидеть уже в следующем году, когда на прилавки магазинов поступят первые плоды их сотрудничества.

На этом позвольте закончить очередной выпуск наших новостей, в котором мы познакомили вас с тем, что произошло в мире электронных развлечений за последние две недели. Надеюсь, что в следующий раз ситуация с новостями улучшится, и мне больше не придется возвращаться к теме **X-Box'a**, чтобы заполнить ею возникшую пустоту.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	DISNEY
2.	POKEMON STUDIO BLUE	MATTEL
3.	MP ROLLERCOASTER TYCOON	HASBRO
4.	POKEMON STUDIO RED	MATTEL
5.	BARBIE GENERATION	MATTEL
6.	AGE OF EMPIRES 2	MICROSOFT
7.	DEER HUNTER 3	GT
8.	TOY STORY 2	DISNEY
9.	TONKA CONSTRUCTION 2	HASBRO
10.	HALF-LIFE OPPOSING FORCE	HAVAS

АМЕРИКА VIDEO

1.	DONKEY KONG 64	NINTENDO	N64
2.	POKEMON RED	NINTENDO	GB
3.	POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
4.	POKEMON PINBALL	NINTENDO	GB
5.	POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
6.	WWF WRESTLEMANIA 2000	THQ	N64
7.	TOMORROW NEVER DIES 007	ELECTRONIC ARTS	PS
8.	SUPER MARIO BROS. DLX	NINTENDO	GB
9.	NBA LIVE 2000	ELECTRONIC ARTS	PS
10.	POKEMON SNAP	NINTENDO	N64

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	TOMB RAIDER 4	EIDOS	PS,PC
2.	TOMORRW NEVER DIES 007	ELECTRONIC ARTS	PS
3.	FIFA 2000	ELECTRONIC ARTS	PS,PC
4.	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	EIDOS	PC
5.	CRASH TEAM RACING	SONY	PS
6.	SPYRO THE DRAGON 2	SONY	PS
7.	COLIN MC RAE RALLY	CODEMASTERS	PS,PC
8.	TARZAN	DISNEY	PS,PC
9.	UEFA STRIKER	INFOGRAMES	DC,PS
10.	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	PS

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	POKEMON SILVER	NINTENDO	GB
2.	POKEMON GOLD	NINTENDO	GB
3.	VIRTUA STRIKER 2 VER.2000.1	SEGA	DC
4.	LEGEND OF DRAGOON	SONY	PS
5.	SUNRISE HEROES	SUNRISE	DC
6.	CHRONO CROSS	SQUARE	PS
7.	TOKIMEKI MEMORIAL 2	KONAMI	PS
8.	PACHISLOT KINGDOM 2	AGRE	PS
9.	ACCOMPANIMENT ANYWEAR	SONY	PS
10.	JIKKYOU J. LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER	KONAMI	PS

По всему миру началась предпраздничная лихорадка, во время которой в магазин за играми наконец-то дошли те люди, которые в любое другое время года обходили их стороной. Соответственно, в хит-парадах на первых местах воцарились самые-самые попсовые игры, которые только можно себе представить. Безусловно, некоторые из них, такие как, скажем, AGE OF EMPIRES 2, DONKEY KONG 64 или VIRTUA STRIKER 2 отличаются отменным качеством. Однако это не спасает их от зачисления в эту немного позорную категорию.

Особенную же боль вызывает состояние дел на американском рынке игр для PC. Вы только посмотрите на этот хит-парад! Это же настоящий ужас!!! Ну неужели больше никаких других игр в продаже в это время не было? Или, быть может, продавались они по слишком высокой для рядового покупателя цене? А может быть, составителям хит-парадов наконец-то стоит подсчитывать продажи игр без участия в нем таких шедевров, как Barbie Generation? Лично я не знаю. Быть может, вы подскажете, как разрешить эту проблему?

ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru



Последние две недели перед самым важным для любого производителя видеоигр сеобытием года - пиком Рождественских продаж, редко бывают слишком насыщены новыми анонсами проектов известных студий. В это время на станицах Интернет-сайтов и игровых журналов мы все чаще встречаем другую информацию. Переносы сроков выхода очередных шедевров, скандалы, репортажи о массовом выходе в один день трех-четырех, а то и пяти потенциальных бестселлеров. Пожалуй, в этом году будут побиты все рекорды - такого количества серьезных, интересных и высокобюджетных игр, вышедших всего за месяц мы, честно говоря, и не припоминаем. Индустрия на подъеме, и готовится к очередной болезненной смене поколений. Во что будут играть дети (да и взрослые) XXI века? Наверное, все в те же гонки, стрелялки, стратегии и RPG. Для нас намного интереснее то, на каких платформах эти игры будут идти, какое будущее ждет любимых и нелюбимых разработчиков...



НОВЫЙ ПРОЕКТ КРИСА ТЭЙЛОРА

PC Знаменитый игровой дизайнер Крис Тэйлор, больше известный под именем «Создатель Total Annihilation», покинувший **Cavedog** примерно полтора года назад и основавший собственную компанию **Gas Powered Games**, осмелился наконец-то объявить миру свой новый проект. В тесном сотрудничестве с корпорацией **Microsoft Тэйлор и Co** трудятся над игрой под названием **Dungeon Siege**. В последние годы определения различных игровых жанров все больше и больше запутываются. Последние анонсы в стиле **Role Playing Strategy** или **Action Adventure RPG** уже никого не удивляют, так что расшифровать новую аббревиатуру **Action Fantasy Role Playing Game** вы наверняка сможете без труда. Особенность Тэйлоровской RPG заключается в том, что основоположник трехмерной (или псевдотрехмерной) стратегии собирается смоделировать игровой мир в 3D таким образом, чтобы у него не было границ. Иными словами, в **Dungeon Siege** мы будем иметь дело с небольшой, но совершенно реальной планетой. Авторы игры пока не спешат раскрывать детали проекта, однако нам стало известно, что планируется серьезная mutiplayer составляющая. Будут в **Dungeon Siege** и любимые всеми «элементы стратегии». Выход игры планируется на ноябрь-декабрь 2000 года, и судя по всему, **Gas Powered Games** и ее глава в очередной раз продемонстрируют нам умение всегда быть впереди своего времени. Что касается **Microsoft**, то здесь, без сомнений, придется засчитать еще одно очко в пользу теперь уже игрового гиганта. Странное дело, никто в существование **X-Box**, в сущности, не верит. А тем временем число подконтрольных Microsoft талантливых команд разработчиков все возрастает: **Ensemble Studios, Digital Anvil, Access, Turbine, Gas Powered Games** - с таким потенциалом можно смело выходить и на «железный» рынок. Другой вопрос, так ли это необходимо...

KINGDOMS ЕЩЕ НЕ ЗАВОЕВАНЫ

PC По крайней мере, по версии компании **Cavedog**. Несмотря на относительный провал так радостно ожидавшегося сиквела к **Total Annihilation**, история сериала все еще не закончена. **Cavedog** на днях анонсировала новый expansion pack, названный **The Iron Plague**. От десятков и сотен подобных продуктов его отличает проработанная сюжетная линия и наличие целой новой расы **Creon**, прятавшейся от игроков на протяжении всех событий **Kingdoms**. **Creon'ы** служат своеобразным мостиком между **Kingdoms** и оригинальным **Total Annihilation**, поскольку пользуются высокими технологиями, но в сочетании с традиционной маной и ее источниками. В наборе будет 25 сюжетно связанных миссий и еще порядка 50 multiplayer-карт, вдобавок ко всему, новая версия **TA:K** обещает идти много проворнее своей предшественницы, так что владельцы компьютеров послабее тоже смогут насладиться этим шедевром дизайнерской мысли. Ждем выхода **Iron Plague** в начале марта.

ЧУДЕСА МАРКЕТИНГОВОЙ МЫСЛИ

PC До выхода прогрессивного шедевра компании **Maxis** под названием **the Sims** остается еще чуть менее трех месяцев, однако кампания по раскрутке игры идет уже полным ходом. Мало того что повсеместно в американских игровых журналах начали появляться многостраничные рекламные материалы (это как раз не особенно удивительно) - как выясняется, на этот раз упор сделан вовсе не на прессу. Продвижение игры в маленькие беззащитные умы фанатов **SimCity** и прочих игроков осуществляется, в основном, на официальном вэб-сайте **www.thesims.com**. Еще задолго до выхода игры вы можете скачать с него огромное количество всевозможных утилит и примочек, помогающих генерировать себе героев (чтобы не тратить на этот процесс время, когда надо будет уже играть), рисовать текстуры для обоев на стенах и заниматься еще десятками различных чепуховых дел. Честно говоря, с такой активностью нам довелось столкнуться впервые. И стоит учесть, что это вам не **Deer Hunter** какой-нибудь, а по-настоящему интересная, солидная и новаторская игрушка. Приятно, что под теплым крылом **Electronic Arts** несчастная **Maxis** все-таки научилась делать себе правильную рекламу. **Sims** выходят 9 февраля. Всем быть при параде.


The Sims

DAIKATANA В 24 ЧАСА

PC Получив студию **Ion Storm** в полную собственность после долгих лет мытарств и не окупившихся вложений в гений Джона Ромеро и его друзей, **Eidos**, похоже, стремится окончательно навести порядок в этом осином гнезде. Издательство выставило Ромеро и Со последний срок сдачи финальной версии **Daikatana** с прицелом на релиз прямо перед Рождеством 22 декабря, а после того, как команда полностью проигнорировала и этот рубеж, предоставив в качестве релиз-кандидата очередную бета-версию, **Eidos** предъявил команде ультиматум - финальная версия через 24 часа или серьезные неприятности и отказ от выпуска шедевра в 1999 году. На момент сдачи номера информация об отправке **Daikatana** на заводы пока не поступала. Так что же, еще один год без Ромеро и его гениального творения?


Daikatana

DINO CRISIS 2 ВСЕ-ТАКИ ПОЯВИТСЯ НА PLAYSTATION 2

PlayStation Многоуважаемое японское издательство **Capcom** на днях официально объявило о том, что оно приступило к разработке продолжения своей популярной игры **Dino Crisis** для платформы **PlayStation 2**. Детали этого проекта, над которым сегодня работают создатели оригинального **Resident Evil'a** и оригинального же **Dino Crisis'a**, пока не разглашаются. И все это происходит потому, что первой подобной игрой для **PlayStation 2** от **Capcom** станет совсем не **Dino Crisis 2**, а не менее интересная, а самое главное, более оригинальная игра **Onimusha**, которая должна будет поступить в продажу уже летом 2000 года (если не врут). А вот о ней, родимой, **Capcom** сегодня готов говорить часами и снабжать нас ее скриншотами (а точнее, артворком) хоть по десять раз в день. И именно ими мы решили украсить эту небольшую, но, тем не менее, очень важную заметку. Что же касается самой игры, то, как мы уже вам однажды сообщали, **Onimusha** будет представлять собой полностью трехмерный **Resident Evil**, действие которого было перенесено в средневековую Японию. В этой игре главными героями будут выступать самураи, которым придется сражаться с армией коварных демонов. Несмотря на то, что **Onimusha** изначально разрабатывалась для оригинальной **PlayStation**, **Capcom** сегодня прилагает все возможные усилия, чтобы его первая игра для **PlayStation 2** стала более-менее приличной.


Onimusha

XENOGEARS, ПО МНЕНИЮ МНОГИХ ИГРОКОВ, СТАЛ ЕДИНСТВЕННЫМ МАЛО-МАЛЬСКИ ОРИГИНАЛЬНЫМ ПРОЕКТОМ SQUARE ЗА ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ. ЛЕТОМ НАС ЖДЕТ СВОЕОБРАЗНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ, НО ТЕПЕРЬ УЖЕ ОТ NAMCO.

GRAN *TURISMO* 2000 *И* TEKKEN *TAG* TOURNAMENT *СКОРЕЕ* ВСЕГО *БУДУТ* ОТЛОЖЕНЫ



Японские игровые журналы на днях сообщили миру о том, что по их сведениям в день выпуска **PlayStation 2** в Японии покупатели не смогут приобрести себе в коллекцию ни обещанный **Tekken Tag**, ни разрекламированный **Gran Turismo 2000**. И если причина переноса даты выхода первой игры остается сегодня до конца непонятной (существует мнение, что **Namco** просто осталась недовольна тем, каким у нее получился **TTT** на новой платформе), слухи о том, что **GT 2000** будет отложена, на самом деле, никого не удивили. Ведь, на самом деле, всем прекрасно понятно, что выпускать 2 практически идентичные игры (**GT 2** и **GT 2000**) для двух родственных платформ с интервалом в 3 месяца более чем неразумно. Мало того, что одна из этих двух игр окажется явно обделенной вниманием, так ей еще придется соревноваться на прилавках магазинов с тем же пятым **Ridge Racer'ом**, который также выйдет в свет вместе с приставкой **PlayStation 2**.

Тем не менее, все, что вы прочитали чуть выше, пока является всего лишь неприятным для кого-то слухом и совсем не фактом. Поэтому не стоит принимать эту информацию всерьез до тех пор, пока представители **Sony** и **Namco** не проясняют эту ситуацию. А тем временем...

NAMCO *АНОНСИРОВАЛА* «БОЖЕСТВЕННУЮ» *RPG*,



которую можно смело назвать продолжением **Xenogears**. Если вы еще не забыли, совсем недавно **Namco** объявила о том, что она основала дочернюю компанию **Monolyth Software**, в которую переманила бывших работников **Square**, ответственных за такие игры, как **Xenogears**, **Final Fantasy 1-3** и прочее. Так вот, их первым проектом для **Namco** станет совсем не обещанная RPG для **PlayStation 2**, а неожиданная RPG для оригинальной **PlayStation**, получившая название **Kamurai** (что по-русски означает что-то вроде «прихода Бога»). По своему построению и игровому процессу Kamurai многим напомнит как Xenogears, так и **Star Ocean** от **Enix**. Выйдет же это «божественное откровение» в Японии в середине 2000 года.


Kamurai

SQUARE *MILLENIUM,* КАЖЕТСЯ, *«СДУЛСЯ»*



Еще каких-то там несколько недель назад такое событие, как **Square Millenium** (то есть пресс-конференция **Square**, на которой она покажет все свои проекты для **PlayStation 2**) казалось настолько важным, что становилось просто не по себе от осознания этого факта. Однако, если верить последним слухам, пришедшим к нам из Японии, то выходит, что

ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

Перво-наперво спешу сообщить, что диск первого номера 2000 года отличает новый интерфейс, новый дизайн и новое наполнение. Со всей ответственностью заявляю, что теперь все будет по-другому. Как? Загрузите диск и вы все поймете.

Crusaders of Might and Magic



То, о чем так долго говорили многочисленные критики, свершилось. Внеочередная часть серии Might and Magic приобрела вожделенную полноценную трехмерность.

Final Fantasy VIII



Эту игру ждали. Причем ждали владельцы PC. Похоже жанр приставочной ролевушки становится популярным среди тех, кто еще вчера относился к нему с презрением...

Gabriel Knight 3



Он откладывался бессчетное количество раз. На него возлагали надежды фанаты умирающего жанра. Оправдала ли игра ожидания? Представьте себе, на этот вопрос вполне способна ответить демо-версия игры.

SWAT 3



Ай да Sierra! Никогда не знаешь, чего от нее можно ожидать. Если кто помнит, то начиналось все с квестов с эдаким детективным уклоном. А закончилось трехмерным тактическим симулятором...

Interstate'82



Все-таки к минимализму в разработке игр я всегда относился с некоторым недоверием. Как показывают некоторые примеры, не зря... Взять хотя бы этот же Interstate'82...

Также на диске вы найдете:

Демо-версии:
Tzar
Boarder Zone
Demolition Racer
Test Drive Off-Road 3
Swedish Touring Car Championship

Видео:
Девять лучших роликов 1999 года!

Патчи:
Dirt Track Racing v1.02d Patch
Shadow Company Patch
Flight Simulator 2000 Update
Unreal Tournament 402 Patch
Sim Theme Park v1.1 Patch
Age of Empires II AI Patch
Septerra Core v1.01 Patch
Ultima IX: Ascension v1.05F Patch
Delta Force 2 Patch

Интернет:
DialUP PROF
Advanced Dialer
EType Dialer
Эмулятор CD-ROM
1st Impression 1.30
ShellTelnet
CPU Stability Test
Key

мы просто в очередной раз размечтались.

Оказывается, страшная и ужасная **Square** на этой пьянке даже и не собиралась баловать нас показом действительно новых супер-пупер игр. Вместо этого там нам покажут не менее пяти новых проектов для **PlayStation** (что, конечно, порадует тех владельцев этой консоли, которые только и мечтают о том, чтобы ничего в мире не менялось), несколько переводов старых **Square**'овских игр на черно-белый восьмибитный **Wonderswan** (что, согласитесь, нас интересует меньше всего) и только три проекта для **PlayStation 2**, среди которых мы вряд ли найдем новую **Final Fantasy**, которая поступит в продажу на обычную **PlayStation**. И ради этого стоило организовывать такую гигантскую пресс-конференцию? Надеемся, что нет. Хотя кто их знает, этих японцев.

SEGA СХОДИТ С УМА

Это, конечно, уже не новость, однако здесь пойдет речь о другом, а именно о переводе с игровых автоматов на **Dreamcast** одной из самых успешных игр 1999 года: **Crazy Taxi**. Созданная командой разработчиков знаменитого **Top Skater'а**, эта неприлично оригинальная игра посадила нас в кресло сумасшедшего водителя такси, которому приходилось развозить по Сан-Франциско не менее сумасшедших пассажиров. И это было круто, хотя и не просто.



Так вот, в **Dreamcast**'овской версии игры кроме Сан-Франциско мы сможем найти еще один неназванный пока город (судя по всему, Лос-Анджелес), а также то ли девять, то ли целых двенадцать мини-игр, таких как **Crazy Jump**, **Crazy Drift**, **Crazy Rush**, **Crazy Flag**, **Crazy Balloons**, **Crazy Turn**, **Crazy Bound**, **Crazy Pole** и **Crazy Jam**. В первой вам придется совершать головокружительные полеты на своем такси, во второй входить в бешеные заносы для получения очков, в третьей соревноваться на скорость, в четвертой захватывать флаги, в пятой уничтожать надувные шарики, в шестой правильно входить в «crazy» повороты. Что делать во всех остальных играх, мы пока не знаем, однако все вскоре встанет на свои места, когда в конце января **Crazy Taxi** поступит в продажу в Японии и в начале февраля в Северной Америке.

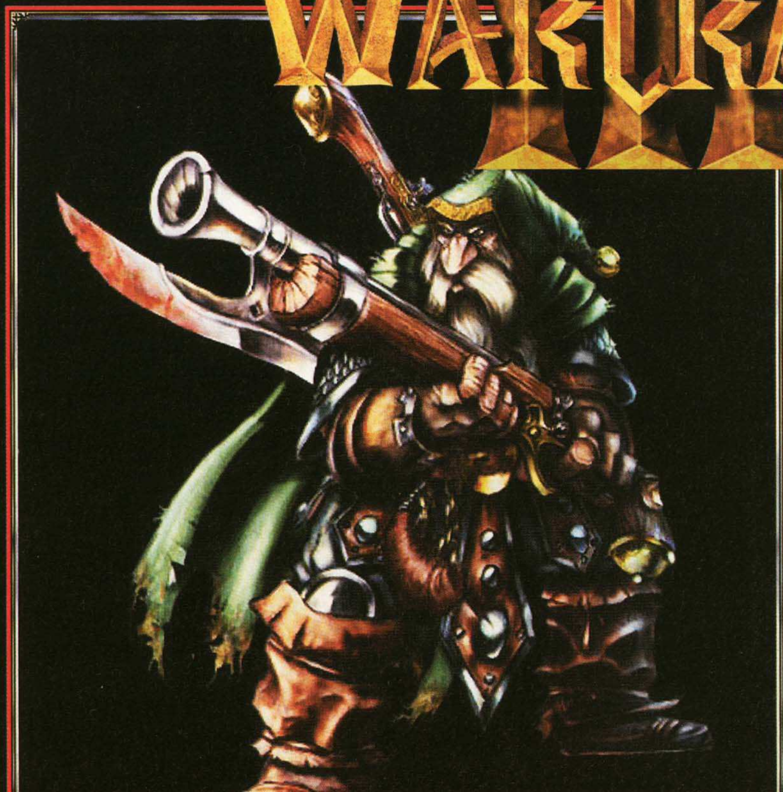
PIKACHU GENKI DE CHU ВЫЙДЕТ НА АНГЛИЙСКОМ!

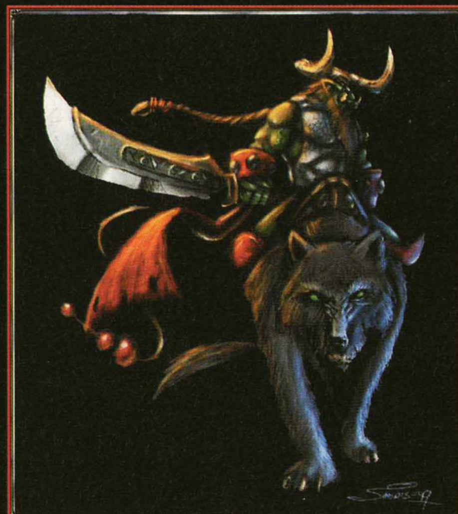
Внимательный читатель вспомнит, что примерно год назад в далекой Японии **Nintendo** выпустила в свет, наверное, одну из самых революционных игр нашего времени, которой впервые удалось внедрить в игровой процесс систему распознавания речи. Имя этому чуду **Pikachu Genki de Chu**, в которой в главной роли «снимался» самый популярный pokemon **Pikachu**. Долгое время считалось, что шансы выхода этой игры на английском языке были минимальными, однако суперпопулярность всего, что связано с pokemon'ами, заставила **Nintendo** пересмотреть свои позиции. И это прекрасно, так как в следующем году в англоговорящих странах появится сразу 2 новомодные игры разговорного жанра (**Pikachu Genki de Chu** и **Seaman** для **Dreamcast**), в которых вы сможете пообщаться с компьютерным персонажем напрямую с помощью прилагающегося к игре микрофона.



КУЛЬТ ЛИЧНОСТИ ОРКОВ







Платформа: PC
Жанр: Role-Playing Strategy
Издатель: Havas Interactive
Разработчик: Blizzard Entertainment
Онлайн: http://www.blizzard.com/
Дата выхода: IV квартал 2000

WARCRAFT III

Вячеслав Назаров

Все течет. Все изменяется. После долгого дождя светит Солнце, холодная зима-злодейка сменяется добрым летом, за бурным праздником появляется жестокий абстинентный синдром, а при достаточно затянувшемся веселье в гости может заглянуть сам Кондратий. Так происходит в реальном мире, так обстоят дела и среди виртуальных миров.



Отряд орков во время штурма Храма

Перед штурмом лагеря эльфов...
Командир отряда орков: Мы вновь докажем мощь нашего оружия!
Орки: Гыыыыыыыыы!
Командир: Мы уничтожим всех эльфийских воинов!
Орки: Гыыыыыыыыы!
Командир: Мы надругаемся над эльфийскими женщинами!
Орки: Гыыыыыыыыы!
Командир: Да смотрите, не перепутайте на этот раз...

Warcraft II. Диалог за кадром.

Легионы безликих игр один за другим проходят перед взорами игроков, вгоняя их в глубокий транс, откуда вернуться позволяют лишь хиты, возглавляющие стройные колонны клонов. И в ряду великих шедевров, породивших немыслимое число последователей, сравнимое лишь с количеством крышечек от йогурта, необходимых для выигрыша заветного многомиллионного приза, выделяется великий и могучий, как русский язык и печень, Warcraft II. Как видно из названия, героическая фэнтезийная стратегия в реальном времени была вторым номером в семействе. Впрочем, первое творение Blizzard Entertainment на тему противостояния орков и людей, появившееся на свет в прошлой пятилетке, тоже было весьма недурно собой для тех седых времен, но настоящий фурор удалось произвести лишь его младшему брату. Warcraft II: Tides of Darkness стал кузницей кадров для многих виртуальных армий, превратив сотни тысяч вчерашних детей в закаленных воинов, знающих наизусть все произведения Дж.Р.Р.Толкиена и способных возглавить любое компьютерное бандформирование. Исходив вдоль и поперек все древние (то есть поставляемые в комплекте с игрой) и новейшие самопальные карты волшебного мира, толпы суровых генералов с нетерпением ждали, когда их взору откроется новое измерение под названием **Warcraft III**. И хотя такого чуда пока не произошло, уже известно, что ожидать его можно еще в этом тысячелетии. Впрочем, тот факт, что ветераны великих битв, привыкшие к командованию огромными армадами, в самом деле попадут в другую Вселенную, также не вызывает никакого сомнения, ведь новая игра будет относиться к загадочному жанру Role-Playing Strategy.

НО ЧТО ЖЕ НАМ ДЕЛАТЬ С ГЕНАМИ?! НЕ ГОВОРЯ УЖЕ О ЧЕБУРАШКАХ...

Несмотря на то, что в генах орков кипит и бурлит кровь существ мрачных, злобных, вообще чуждых всему светлому, включая пиво, и находящих единственную отраду в бесконечных сражениях с такими же веселыми ребятами, в **Warcraft III** они будут совершенно другими, буквально белыми и пушистыми. Разработчики всеми силами стараются доказать, что орки не только вышли из высокодуховной культуры, но и всеми силами стараются в нее вернуться, не гнушаясь для этого практически ничем.

Оказывается, давным-давно орки обитали в мире Draenor, тихо мирно исповедуя шаманизм, культивируя искусства выпиливания лобзиком и вышивания крестиком. Кланы представляли собой свободные сообщества отважных и благородных охотников, сражающихся между собой только и исключительно в силу необходимости выживания в суровом мире. Добрые орки гуляли по лесам, собирали шишки и вкусные корешки, устраивали выставки и концерты, пытаясь найти ответы на извечные вопросы: в чем смысл жизни и где раздобыть на нее денег? Все было славно в Draenor'е... До тех пор, пока из небытия ни возник Пылающий Легион (Burning Legion). Коварные легионеры хитростью заставили кланы служить себе, превратив их в ненасытную Орду...

По замыслам дьявольского Легиона, готовящего вторжение в королевство Azeroth, могучая Орда должна была внести хаос и смятение в ничего не подозревающий мир людей и обеспечить возможность адским существам с чувством, с толком, с расстановкой высосать все магические силы из этой земли. За десять тысяч лет назад до событий, происходивших еще во времена Warcraft I, Легион уже предпринимал такую попытку и был повержен загадочной расой, но навечно проклятые монстры поклялись вернуться и довести свое дело до конца. И первая часть их плана уже была успешно претворена в жизнь в Warcraft II...



Наши драконы холода не боятся..

Warcraft №1 замечательно работал на 386-ых машинах (прим. для юных читателей: это не очередная модель пентиумообразных компьютеров, а гибрид арифмометра и пишущей машинки), имеющих в наличии 8 Mb RAM, видео-карту VGA и чуть меньше 10 Mb на HDD. Warcraft №2 был слегка требовательнее: официально орки уже не хотели сражаться на машинах, более слабых, чем 486DX 33 с 8 Mb RAM, 20 Mb HDD и видео-картой, поддерживающей SVGA 640x480. Но при таких запросах игры ухитрялись приносить удовольствия гораздо больше, чем современные монстры, требующие в качестве минимально пригодной конфигурации аналогов Deep Blue. Что касается новой серии фэнтезийной саги, то разработчики уверяют, что Warcraft №3 скромно ограничится P-200 без 3D-акселератора.

...Спустя многие годы после варварского разрушения Темного Портала, разделяющего Родину орков Draenor и человеческий мир Azeroth, молодой орк по имени Тролль был захвачен в плен коварными людьми. Проработав по распределению несколько лет в качестве бесплатной рабочей силы в одном из концентрационных лагерей и приобретя давно забытые орка-

ми навыки выпиливания лобзиком, Тролль сбежал от ненавистных эксплуататоров. Побродя немного по волшебной стране и полюбовавшись на страдания своего народа, юный герой поднял восстание орков против поработителей. Под руководством Тролля Орда очень быстро вспомнила свои шаманские корни и после нескольких глобальных шабашей, на которых было съедено немало мухоморов и выпито море эля, пелена заговоров адских существ спала с глаз некогда угнетенных существ. Но вторжение в Azeroth Пылающего Легиона уже началось... Реинкарнированная Орда вновь оказалась перед лицом смертельной опасности...


Вот моя деревня, вот мой дом родной

3D ЛУЧШЕ, ЧЕМ 2

Несмотря на то, что от начала и до конца действие **Warcraft III** будет разворачиваться в мире, хорошо известном опытным человеководам и гоблиноведам, узнать его с первого взгляда, возможно, получится далеко не у всех. Произойдет это благодаря тому, что над внешностью игры очень серьезно поработали косметические хирурги-программисты, сделав ее полигонально-трехмерной. «Настали великие времена!» — так охарактеризовал данное событие продюсер проекта Роб Пардо. Возможно, в его словах и есть некоторая доля истины, поскольку в **Warcraft III** трехмерным будет абсолютно все, начиная с волшебных ландшафтов и таких же персонажей и заканчивая оставшимися декорациями. Для полноценного воплощения 3D-великолепия разработчики игры морально и материально собираются поддержать Direct3D и Glide. Однако, желая продемонстрировать великодушие, они решили не требовать того же самого от компьютеров игроков, оставив в третьей серии Warcraft режим программного рендеринга.

Работы над движком Warcraft III были начаты еще в апреле 1998 года несколькими добровольцами, назначенными из числа программистов Blizzard Entertainment. Однако руководство компании выделило для участия в проекте полноценную команду лишь в январе 1999 года, вскоре после выхода Starcraft: Brood War. При этом всем людям, посвященным в тайну Warcraft III, под страхом смерти от щекотки было запрещено разглашать любую информацию, так или иначе касающуюся грядущей игры. И только 5 сентября сего года отважный представитель компании, не испытывающий страха перед ужасными пытками, сообщил миру о коварных планах своего руководства.

После того как были созданы целые армии трехмерных монстров, перед разработчиками встала задача их оживления. Для этого в Blizzard Entertainment решили использовать скелетную анимацию. Создав целую кучу разнообразных скелетов и натянув на них кожу разнообразных цветов и фасонов, создатели **Warcraft III** получили возможность добиться чрезвычайно натуральных движений волшебных героев. Для нас это означает лишь то, что в игре мы встретим не просто модели гоблинов, троллей, орков, эльфов и прочих людей, а абсолютно реальных живых существ.

САМОГО ГЛАВНОГО ГЛАЗАМИ НЕ УВИДЕТЬ...

Но все же главным отличием **Warcraft III** от уже существующих игр станет вовсе не потрясающая по красоте графика, а совершенно новый подход к игровому процессу. Предав идеалы real-time strategy, Blizzard Entertainment создает очередную серию гоблинады в загадочном жанре Role-Playing Strategy. Постараюсь популярно объяснить, что за это за зверь и с чем его едят. Фактически термин RPS означает, что игра будет сфокусирована не на ресурсодобывательстве и базостроительстве, а на action'е, исследовании окружающей реальности и квестовыполнительстве, в то же время оставаясь самой настоящей стратегией. Представьте себе ситуацию, когда вместо огромной армады в ваше распоряжение поступает маленький, но удаленький отряд. И вместо постепенного расставания с бойцами, на протяжении ряда миссий на отдельных картах отправляющимися на пенсию в царство мрачного Аидавам, вам приходится путешествовать единой командой по огромному миру Azeroth. Со своими соратниками вы изучаете нравы волшебной страны, общаетесь с огромным количеством персонажей, включая голодных людоедов и сытых вегетарианцев, заставляя их под пытками открыть тайну производства полосатой зубной пасты или хотя бы поручить вам какой-нибудь квест. Представили? Значит вы уже знаете, чем окажется **Warcraft III**.

ДОБРОЕ УТРО, ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ! ДОБРОЕ УТРО ТЕБЕ И ТАКИМ, КАК ТЫ...

В новом проекте Blizzard Entertainment игроки не смогут самолично возглавить отряд искателей приключений. Для руководства маленькой армией им обязательно потребуются Герои. Этих персонажей, отличающихся друг от друга стандартными RPG-характеристиками, можно будет заполучить в свою команду в родном городе, осуществив немалые вложения золота в их кошелки типа «чемодан большой, тяжелый», или — просто спасти их неминуемой смерти. Каждый завербованный Герой, в зависимости от своих способностей, позволит игроку контролировать определенное число простых жителей волшебного мира. Также эти полезные во всех отношениях товарищи единственные в игре обладают способностями носильщиков магических предметов и на протяжении всей своей жизни старательно совершенствуют свои навыки и умения. В случае, если Герой погибнет в неравном бою или в приступе посталкогольной депрессии устроит себе суицид, очень скоро он воскреснет в лагере своего хозяина. Пока предводитель отряда будет набираться сил и восстанавливать кислотно-щелочной баланс в родном населенном пункте, подчиненные станут дожидаться его возвращения на месте трагической гибели.

Виртуальная камера, с помощью которой нам предстоит подглядывать за жизнью сказочного мира, будет жить своей жизнью, самостоятельно выбирая наилучший угол обзора. И хотя разработчики все-таки предоставят игрокам возможность вмешаться в виртуально-операторский процесс, по сравнению с Myth I/II многим это покажется тонким или даже толстым издевательством. Ведь по признанию продюсера Warcraft III Роба Пардо: «Несмотря на то, что людям, как правило, нравится крутить и вертеть камеру, она будет неподвластна игрокам 95% времени.»

ГЛУПОЕ ЖИВОТНОЕ! ЗОЛОТА НЕ МОЖЕТ БЫТЬ СЛИШКОМ МНОГО!

Главным и единственно важным ресурсом в **Warcraft III** станет золото. Именно количество этого презренного металла во владении отряда будет главным критерием, по которому о нем будут судить обитатели мира Azeroth. Первоначальный капитал игрок будет вынужден зарабатывать путем грабежа несчастных монстров-миллионеров и старушек-процентщиц, рейдов по городам и селам с программой продразверстки. После накопления достаточной суммы он сможет остепениться и начать получать прибыль от средств, вложенных в торговлю оружием, наркотиками и нелицензионными копиями Warcrawindows 2000. Кроме этого командиры маленьких армий **Warcraft III** получат возможность вести строительство самых разнообразных сооружений, способных приносить стабильный доход. К их числу относятся хорошо знакомые опытным генералам доки, золотые рудники, фермы, лесопилки, пивные заводики, сторожевые башни и множество других нужных в феодальном хозяйстве строений. Разумеется, воздвигнув, например, скромный цех безалкогольных напитков, необходимо стараться всеми силами превратить его в полноценный ликероводочный комбинат, дабы привлечь на свою сторону как можно больше Героев. Для этого в **Warcraft III** существует система технического прогресса, позволяющая совершенствовать любые элементы фэнтезийной инфраструктуры, а не заниматься бесконечным строительством улучшенных версий тех или иных полезных сооружений.

ИЗ ХОЛОДНЫХ ОКОН ПРЫГАЮТ НАРУЖУ РАНЕНЫЕ ЗВЕРИ С ДОБРЫМИ ГЛАЗАМИ...

С легкой руки Blizzard Entertainment в **Warcraft III** встретятся шесть народностей. Но на сегодняшний день официальные подтверждения о согласии участвовать в смертельной битве поступили лишь от Лю-


Перед штурмом лагеря Людей...


Берсерк и его командир в стане врагов

дей, Орков и Демонов. При этом, по словам разработчиков, они прилагают все усилия для того, чтобы мощь всех рас была сбалансирована.

Герои рода человеческого представлены Паладинами, которые после Warcraft II лишились своих резвых скакунов и превратились в обыкновенных пешеходов. Однако они сохранили свои высокие лидерские качества, выражающиеся главным образом в способности воскрешать мертвых, следующих за своими спасителями до окончательного и бесповоротного перехода в мир иной. Данные персонажи являются одними из наиболее сильных Героев, сражающихся на стороне Людей.

Компанию Паладинам составляют Верховные Маги, владеющие секретами военного волшебства. Но, несмотря на великое множество известных им заклинаний, Маги являются весьма слабыми бойцами, что вынуждает командование держать их в глубоком, как российский кризис, тылу. Но все люди ужасные консерваторы — никто не хочет умирать. Поэтому на роль транспорта для этих отважных Героев были наняты шустрые единороги, позволяющие им улизнуть практически из любой заварушки.

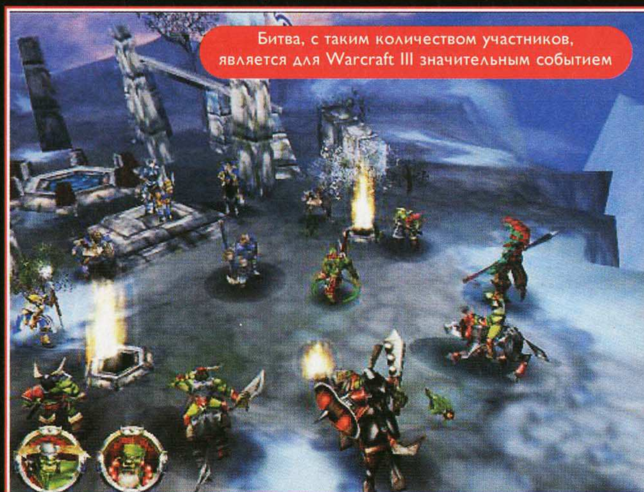
В качестве оппозиции славным Паладинам и Магам со стороны Орков выступает Полководец, не являющийся самым могучим воином, но способный своими речами увлечь за собой до 10 бойцов, внушая им мысль о том, что любимая игра людей — в ящик, и грех им не помочь устроить еще одну партию. Его коллега Повелитель Клинка не столь красноречив и поэтому предпочитает геройствовать в одиночку или, в крайнем случае, в компании двух-трех помощников.

Но не всем же быть Героями, кому-то приходится работать и пушечным мясом. В стане Людей с этой ролью неплохо справляются Пехотинцы, которым оказывают посильную помощь Рыцари. Также к человеческой армии присоединились Карлики. Видимо со времен Warcraft II им надоело постоянно устраивать суициды, поэтому на этот раз они используют свой порох в ружьях, способных нанести немалый урон врагу.

В качестве основной ударной силы Орды выступают Гранты, но не капитаны, а Орки. Посильную поддержку им оказывают Тролли-Охотники, в совершенстве владеющие метательными топорами и способные выслеживать врагов в самых неприспособленных для этого местах. Не знающие себе равных в рукопашных боях, страшные, но симпатичные минотавры являются последними из бойцов, представленных на сегодняшний Blizzard Entertainment.

Хотя разработчики обещают закончить работу над **Warcraft III** еще в нынешнем тысячелетии, зная способности Blizzard Entertainment к затягиванию проектов, в это верится с большим трудом. Остается лишь надеяться, что все затребованное ими время пойдет на пользу игре, которая, быть может, сделает еще один шаг в развитии стратегий, пусть даже и ролевых.

СИ PREVIEW


Битва, с таким количеством участников, является для Warcraft III значительным событием

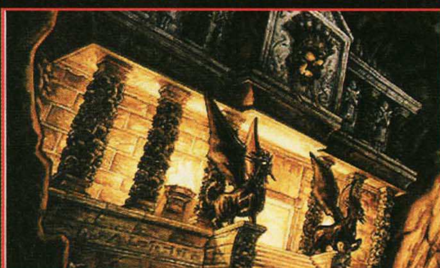
Платформа: PC
Жанр: аркада с легким налетом RPG
Издатель: Westwood Studios
Разработчик: Westwood Studios
Требование к компьютеру: P233, 32Mb RAM, 3D ускоритель
Онлайн: http://www.westwood.com/games/nox/
Дата выхода: февраль 2000 года




NOX









Я в полной растерянности. Взгляните хотя бы на миг в эти манящие красные глаза, полные искушения и сладострастия! А теперь бросьте взгляд на эти страстные губы, окрашенные в эксцентричный фиолетовый цвет... А чего стоит точеная фигурка, по которой щедро разбросаны всевозможные прелести!? Нет, я определенно в полном недоумении. Ну не могу я представить себя в роли главного противника этой обольстительной демонической искуситель-

Сергей Дрегалин

В *ПРЕДДВЕРИИ* НОКСПОКАЛИПСИСА

Итак, снова NOX — снова мы возвращаемся к амбициозному и даже слегка эпатажному проекту от Westwood Studios. Нельзя сказать, что этот материал был инициирован колоссальным количеством новой информации от разработчиков или чем-то в этом духе. Нет, напротив, по большому счету ничего принципиально нового вы в этом обзоре не найдете. Причина проста — свежей неординарной информации банальным образом нет. Поэтому мы решили, не мудрствуя лукаво, собрать воедино и слегка вымуштровать весь имеющийся материал, а также внести окончательную ясность. Короче говоря, сделать глобальный обзор в преддверии выхода игры.

Приступим. На всякий случай я скажу пару вводных слов, если вдруг все вышесказанное вызывало у вас недоуменную реакцию — "дяденька, а вы о ком?". Так вот, **NOX** — проект небезызвестной Westwood Studios, на который компания возлагает большие надежды. Дескать, наш **NOX** — лучше вашего Diablo II, и не важно, что последний еще не вышел. Лучше — и точка.

Вот от этого заявления и будем отталкиваться. Надо сказать, что и я сам в первое время попался на сию дешевую уловку — позиционирование **NOX** как конкурента Diablo II. Причем, ладно бы просто конкурента — так нет, вествудцы настаивают на формулировке "киллера-конкурента". Ладно, предположим до знаменитого действа под названием ECTS в это можно было свято верить. Но после того, как с разведки боем вернулись друзья-коллеги (сам я в число счастливчиков-разведчиков не попал — спасибо закрытой военной системы политики!), то все предстало в несколько другом свете. Совсем в другом свете. И теперь с полной ответственностью могу сказать — нет между двумя проектами общих точек. Нельзя их сравнивать, так как не сравнивают... ммм... в общем, как нельзя сравнивать принципиально разные вещи.

Сейчас объясню, откуда родилось такое заявление. Сначала вспомним приснопамятного Diablo. Как его в народе величали, грозно сотрясая воздух? Правильно, "не-РПГ!" (обязательно с восклицательным знаком). Дескать, не сдал он на AD&D-минимум, а следовательно, к ролевым играм отношения не имеет. Конечно, я специально утрирую, но, тем не менее, факт остается фактом — Diablo не являлся ролевиком. Тем не менее, слово "RPG" к нему приклеилось намертво, правда, в сочетании с другим жанровым определением — Action. Ну а потом и вовсе точный эпитет подобрали — Rogue, или, попростому, "рогалик". Но согласитесь, пускай в игре и не было сильной ролевой модели, но в ней присутствовала уникальная атмосферность, она была стильной, эпической, монументальной, если хотите. И это в конечном счете уравняло весы, на одной чаше которых лежала гирька с надписью "Action", а на другой — "RPG".

А что **NOX**? Друзья, спешу вас обнадежить — **NOX** принципиально другая игра. Это аркада или экшен — кому как больше нравится. А ролевые ЭЛЕМЕНТЫ в ней введены в качестве пикантной приправы, не более. В этом-то и заключается принципиальная разница между играми. NOX — представитель "легкого" жанра и ставит во главу угла действие и зрелищность. Сравнивать его с Diablo (первым или вторым — не суть важно) просто глупо. Да, на расстоянии ста метров от четырнадцатидюймового монитора они действительно неотличимы. Как неотличимы и от Квейка, Старкрафта и тетриса...

Именно по сей причине **NOX** не попал в недавно законченную "Энциклопедию AD&D", что вызвало определенное недоу-

Раскрутка NOX идет полным ходом. Westwood не скупится на презентации и старается всеми силами плеснуть маслица в огонь. Например, в начале декабря была устроена помпезная демонстрация полусырой версии NOX в одном из игровых центров компании Wizards of the Coast. Что это за компания и чем прославилась — лучше меня знаете, поэтому комментировать выбор места проведения мероприятия не буду. Из двух с половиной тысяч претендентов, которые заполнили на официальном сайте специальную форму, было случайным образом выбрано 60 человек, которые получили приглашение в игровой центр. Там счастливцы в течение нескольких часов самозабвенно рубились в NOX (клянутся, что было просто сногсшибательно и крышесносяще), а потом взяли и сыграли по сети в многопользовательский вариант. Не поверите, но был даже определен победитель, который укатил домой с кучей «памятных призов и оригинальных подарков».



Волшебник — прямая противоположность воину. Его тело не способно выносить серьезные физические нагрузки, зато волшебник наделен способностью творить заклинания. И делает он это, надо сказать, очень профессионально.

Основная сила волшебника заключается не только в сотворении отдельных заклинаний, но и в их совместном использовании. Вдобавок к этому, он способен устанавливать магические ловушки, начиненные тремя спеллами.









Демонстрация заклинания массового поражения

мение у ряда читателей. Как же так — амбициозная и эффектная игра, да еще и от создателей бесконечной серии C&C, и ни слова про нее? Нет, друзья, хотя я и сомневался до последнего, но в итоге вычеркнул NOX из списка. Это аркада, а не ролевая игра.

А теперь внимание. Слова "аркадная" и "плохая" — ни в коем случае не являются синонимами. И **NOX** на сто один процент подтверждает это правило.

СТО *ОДИН* ПРОЦЕНТ *ПОДТВЕРЖДЕНИЯ*

NOX красив. Очень красив и, насколько я подозреваю, еще более прекрасен в динамике. Его основой является псевдотрехмерный (читайте "спрайтовый") движок, который будет частично поддерживать всяческие эффектные штучки от 3D ускорителей. Технология знакомая и сейчас широко применяемая, поэтому более подробно на ней останавливаться не буду.

Вот что гораздо интереснее — так это интерактивность игровых пространств **NOX**. Вот маленький аппетитный пример. Представьте себе, что огненный шар, который вы запустили в противника, попал в бочку с порохом. Ну, вот так получилось. Как вы думаете, что произойдет дальше? Конечно, бочка рванет, да так, что тем, кто имел неосторожность ошиваться поблизости, мало не покажется. И это только начало. После взрыва начнется пожар (логично), который потихоньку начнет распространяться на окружающую деревянную мебель! А вскоре запылает вся комната! Впечатляет? А как насчет возможности затушить пожарище с помощью ведер с водой?! Я когда впервые об этом узнал, затянул восторженное "Ва-ау!".

В продолжение рекламной темы. На сайте Westwood (ссылка в начале статьи) есть любопытная мини-игра. Называется "собери оружие". Если вы найдете все пять частей меча (что на самом деле не вызывает никаких сложностей), то появится возможность закачать простенький ScreenSaver для Windows. Мелочь, а вроде приятно...

Кроме этого, на сайте выложен — не поверите — набор для создания собственных страничек, посвященных NOX. Там, насколько я понял, в основном лежат графические элементы и прочая полезная мишура для оформления. Если есть интерес и желание — попробуйте что-нибудь сварганить. За лучший фэн-сайт, естественно, обещаны призы и регалии.



В центре экрана находится сияющая площадка, огороженная камнями. В таких местах можно восполнить ману

Мораль такова — как и положено в любой уважающей себя аркаде, деструктивное взаимодействие с объектами в **NOX** будет на высоте. Т.е. все что можно сломать — ломается, что нельзя — все равно при некотором усердии можно сокрушить. А для пущего раззадоривания жажды разрушений скажу, что в некоторых случаях против монстров можно будет использовать... их же останки или аккуратно ампутированные части тел! Видно, ребята из Westwood тоже в свое время с огромным удовольствием смотрели третью часть "Зловещих Мертвецов"...

Как не утонуть в том океане динамики и непрерывного действия, которым изобилует **NOX**? Тут, как ни крути, выход единственный — грамотный интерфейс. По первому впечатлению, управление в игре сделано с толком, хотя, разумеется, твердых гарантий без полной версии игры тут дать невозможно. В общем, судите сами.

Основа управления в **NOX**, естественно, point'n'click. Единственный нюанс — чем дальше вы щелкнули мышкой от персонажа, тем быстрее он будет двигаться к указанной точке. Интересная идея, не находите? Для вызова заклинаний, коих по разным данным в финале будет от 70 до 100, пре-



Воин, с позволения сказать, — классический и проверенный временем персонаж. В NOX этот класс является ущербным по части применения магии, зато по силе и выносливости равных ему нет и быть не может.

Насколько можно судить, заменой заклинаниям для воина станут способности (они же скиллы). Самый ортодоксальный пример такой способности — починка оружия и брони с уменьшением их прочности. Но есть более интересные скиллы. Например, как вам нравится War Cry (боевой клич), который приводит противника в замешательство, а то и вовсе парализует? Представляете, какую луженую глотку нужно иметь, чтобы вот так орать?..

Другая довольно интересная способность — Harpoon (Гарпун). При ее применении воин мечет во врага крюк на веревке, а потом подтягивает к себе несчастную жертву для нанесения решающего удара. Где-то такое я уже видел, кажется, в каком-то файтинге...

дусмотрен пояс (spell belt) в нижней части экрана. На одном из скриншотов видно, что под каждой иконкой заклинания обозначена клавиша для быстрого вызова. Приятно, что таких поясов можно сделать несколько штук (опять же с назначением горячих клавиш), причем каждый с уникальным набором заклинаний. Ну и заключительным аккордом в кантате интерфейса станут два флакона, заполненных красной и синей жидкостью. Что эти две посудины обозначают — великая тайна...

Остальные интерфейсные решения, связанные, например, с покупкой/продажей оружия, брони, снадобий и т.п., сделаны совершенно стандартно. Панель экипировки и панель журнала — вновь клише. А это значит, что управление будет, по крайней мере, привычным. Что и требовалось доказать.

ПОД КАНОНАДУ МАГИИ В СОПРОВОЖДЕНИИ СТАЛИ

Я умышленно отошел от «хронологического» способа подачи материала — от генерации персонажа к нюансам игры. Еще раз повторю, что NOX — это аркада, а в ней нужно чувствовать себя хорошо известным поручиком и наслаждаться самим процессом. Поэтому все ролевые элементы я и оставил на закуску. Точнее, на десерт, так как несмотря на свою "элементность", они действительно интересны и посвоему вкусны.

Вот она, красавица! Главная злодейка игры и виновница несчастий, свалившихся на головы жителей Нокса. О ее судьбе нужно рассказать чуть подробнее...

Итак, довольно давно на Ноксе шла война между людьми южных земель и некромансерами с северной стороны. Сеча была солидная и глобальная — огромные потери несли обе стороны. Но в какой-то момент люди решили нанести решающий удар силам зла, для чего создали специальный волшебный артефакт — Посох Забвения (Staff of Oblivion). С этим грозным оружием под предводительством великого мага Джандора (Jandor) они начали победоносное шествие по землям некромансеров. При этом Посох Забвения служил ловушкой для душ адептов зла, куда последние помещались и консервировались.

В итоге столица некромансеров была захвачена и навеки проклята. Окрестные территории стали называть Землями Мертвых (Land of the Dead), а настоящее имя, которое и раньше-то старались не произносить вслух, навсегда исчезло из памяти людей.

Но не все зло было уничтожено со взятием цитадели некромансеров. Война еще долго не затихала, так как то тут, то там поднимались восстания мятежников. И во время подавления одного из таких восстаний Джандор совершил роковую ошибку. Великий маг не смог убить очаровательную девчушку по имени Хекубах (Hecubah), которая чудом уцелела в пожарище битвы. Он собственноручно отнес ребенка в поселение огров и приказал приглядывать за ней.

Минули годы. Война закончилась, и мир пришел на земли Нокса. Совет самых мудрых волшебников решил спрятать подальше Посох, чтобы обезопасить себя от страшных существ, таящихся в его недрах. Поэтому артефакт был заброшен в другой мир и другое время... По иронии судьбы он попал аккурат на нашу старушку-Землю в канун начала нового тысячелетия.

А как тем временем поживала наша героиня? Спасенная девочка выросла и превратилась в... прекрасного демона. Судьба Хекубах была предначертана задолго до ее рождения и не могла быть изменена. Поэтому, едва достигнув совершеннолетия, девушка тайно покинула поселение огров и отправилась к Землям Мертвых. Там она не только изрядно поднаторела в области черной магии, но подняла из могил несметную армию мертвых.

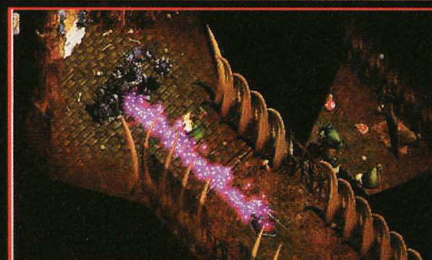
Час новой великой битвы пробил. Вновь из бесконечного океана пространства и времени должен быть возвращен легендарный Посох...





Пример общения с хозяином постоялого двора или аналогичного заведения. Видно, что этот парень готов купить/продать товар, а также идентифицировать предметы. Последнее – разумеется – не бескорыстно





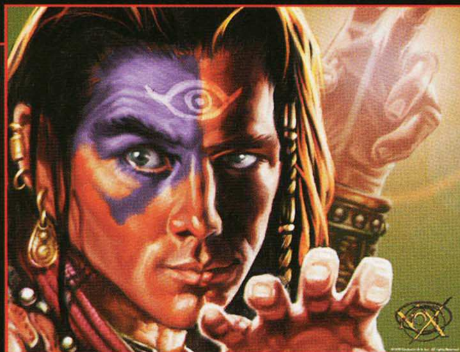


Главный герой попадает в мир NOX из нашей современной реальности. Поэтому видок некоторое время у него будет соответствующий — футболка да джинсы. Но, конечно, долго в таком виде он красоваться не будет и, в зависимости от избранного пути, примерит новые одежки. Если выбрать путь воина (warrior), то финал игры наш герой встретит в пластинчатых доспехах, если путь волшебника (wizard) — то в богато украшенном балахоне, ну а коли путь чародея (conjurer) — то в удивительно легкой и феноменально прочной кольчуге.

Понятно, что несколько притянутый за уши выбор абстрактного «пути» — это не более чем до предела упрощенный процесс генерации персонажа. С тремя классами все более-менее понятно (подробности во врезках), воин — груда мускулов при минимуме интеллекта (мой выбор!), волшебник — дряхлое тело при фантастических способностях к магии (опять же — мой выбор!), чародей — нечто усредненное и пока, по стыдливым признаниям разработчиков, самое сильное и несбалансированное (вновь мой выбор!). Кстати, меня так и подмывает назвать чародея конджурером, так как в русском языке разница между словами «волшебник» и «чародей» практически отсутствует, а на деле эти два класса принципиально отличаются. Но не будем вводить несколько корявые термины; можно обойтись и без них — главное помните, что кондж..., простите, чародей находится по развитию на одинаковом расстоянии и от волшебника, и от воина.

Конкретная информация о статистике персонажей пока держится в секрете, но не думаю, что сильно ошибусь, если предположу, что ее основой станет джентльменский диабловский набор. Сила, ловкость, магия, выносливость, несколько магических сопротивляемостей, пара оригинальных параметров — и, наверное, на этом все. Для NOX этого будет вполне достаточно.

Начальное распределение параметров при выборе класса очевидно. Но вот как они будут прогрессировать? Вот тут NOX предлагает интересное решение — автоматический рост характеристик с сохранением их оригинальных пропорций. Другими словами, волшебник будет быстрее совершенствоваться в магии, воин — в физическом развитии, чародей — в ловкости/подвижности. А это значит, что вырастить накаченного громилу-мага, как это легко делалось в



«Срединка» относительно воина и волшебника. На данный момент чародей — самый сбалансированный класс и, вследствие этого, однозначно самый сильный. Ключевые способности чародея — вызов существ, а также стрельба из лука. Впрочем, разработчики пока сомневаются, нужно ли оставлять последнюю способность для этого класса.

Как видите, вся троица благополучно была взята из Diablo. Вот только лучницу слегка подретушировали и загримировали в мужское обличье — а так все тоже самое.



Видите чернь за деревьями? Скорее всего, это и есть работа хваленой технологии True Line of Sight, т.е. правильной линии взгляда , которая запрещает отображение того, чего не может по законам оптики видеть главный герой

Diablo, не получится. Выбрали волшебника — извольте играть волшебником до самой финальной схватки.

Мир **NOX** каждый раз генерируется заново, расставляя произвольным образом ловушки, переплетая по сложным законам лабиринты подземелий и наводняя по неизведанным правилам территории противниками. Довеском к уникальному миру будет случайный набор квестов. Насколько я понял, сами квесты будут фиксированы, но какие именно войдут в новую игру — определяется по воле капризной дамочки Судьбы.

Теперь о магии. Наверняка вы уже наслышаны про главный конек игры — хитроумные магические ловушки, которые могут таить в себе до трех заклинаний. Их полезность для обычной игры сомнительна (хотя чем черт не шутит), но вот в многопользовательской игре ловушки проявят себя во всей красе. Пример с тройной связкой Fumble, Confuse и Fireball (выронить на пол все предметы, потерять возможность правильно ориентироваться в пространстве и схватить для полного счастья огненный заряд — соответственно) уже набил оскомину, поэтому давайте остановимся на чем-нибудь более новом. Мне, например, очень приглянулась двойная связка Shock и Invulnerability. Последнее заклинание делает персонажа неуязвимым до первой атаки или применения заклинания, а первое — наносит повреждения тому, кто атакует нашего славного героя. Оценили каверзность?

Итак, все тонкости магии можно будет раскрыть только в многопользовательской игре. Без нее почти любая современная игра рождается мертвой. Но, к счастью, **NOX** в этом отношении живее всех живых.

Начну с количества персонажей — в рамках одной игры могут сосуществовать до восьми героев. Естественно, сосуществование может быть как мирным, так и отчаянно воинствующим. Ну а всего доступно пять режимов многопользовательской игры: Arena, Team Combat, Capture the Flag, King of the Realm и Flag Ball. Если не изменяет память, то был в свое время и достаточно оригинальный режим Hot Potato, который то ли был исключен, то ли был переименован в Flag Ball. Не знаю, но почему-то больше склоняюсь ко второму варианту. Надежда, она, знаете ли, особа удивительно живучая...

После выхода игры на сервере Westwood должны проводиться ежемесячные онлайновые турниры по **NOX**. Будет вестись рейтинговая статистика для каждого пользователя, а по итогам — выдаваться честно выигранные призы. Сама служба будет абсолютно бесплатной, если не считать расходы на покупку лицензионной версии игры.

ЧЕТВЕРТЫЙ КЛАСС— НЕРЕАЛИЗОВАННЫЙ

Совершенствоваться в трех школах магии, выносить десятки противников, выжигать дотла целые площадки, щедро расставлять ловушки... И все это ради чего? Чтобы насолить экстравагантной красотке? О нет, увольте.

Предлагаю ввести четвертый класс... Ну, скажем, некромансера. А что? Представьте себе замечательное начало игры — окутанная нежным светом юных лун Нокса, трепетно обнявшаяся парочка медленно движется в сторону юга. Вокруг царит безмолвие и покой...

Тишина нарушается только редким поскрипыванием дряхлых костей скелетов, да ворчанием зомби, плетущихся в неимоверном количестве за нашей сладкой парочкой...

СИ PREVIEW

ЗА ЧТО ВОЮЕМ?

Предыстория NOX в кратком изложении звучит следующим образом. В нашем мире, в наше время парень по имени Джек находит странную вещицу, которую тут же притаскивает в свою скромную обитель. Очень скоро выяснится, что "странная вещица" — артефакт, который волшебники Нокса забросили подальше от своего мира. Но любопытство Джека сыграло злую шутку. Мало того, что он сам оказался за мириады миль и лет от своего родного дома, так еще под угрозой оказалась жизнь целого мира. Короче — дел по самые гланды.

Мда, излишнее любопытство действительно иногда ужасно раздражает. Но не будь его — и мы лишились бы доброй половины игр...

AMERICAN MCGEE'S ALICE





Платформа: PC
Жанр: шизо-параноидальный 3D-action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Rogue Entertainment
Онлайн: http://www.american.ea.com
Дата выхода: IV квартал 2000

Литература играет огромную роль в жизни каждого человека. Именно благодаря ей хомо становятся сапиенсами и далее по возрастающей. Люди собирают огромные книжные коллекции. Домашние библиотеки становятся семейными реликвиями, которыми гордятся и которые ревностно оберегают от пионеров, пытающихся растащить их на макулатуру. Их утеря всегда является трагедией, сравнимой с закрытием на учет ближайшего ликероводочного ларька.

Вячеслав Назаров

— Будьте добры, скажите, пожалуйста, как мне отсюда выбраться? — спросила Алиса.
— Многое зависит от того, куда тебе нужно добраться, — сказал Кот.
— Мне в общем-то все равно куда... — начала было Алиса.
— В таком случае, — прервал ее Кот, — все равно какой дорогой идти.
— Но куда-нибудь я все-таки хотела бы добраться, — пояснила Алиса.
— Об этом не беспокойся, — ответил Кот, — иди как можно дальше и в конце концов куда-нибудь да придешь...

Льюис Кэрролл «Алиса в стране чудес»

Конечно, вы поймете весь ужас, который я испытал, когда узнал, что в мое отсутствие сгорела вся моя личная библиотека. Обе книги. А одну я даже не успел раскрасить. Трагедия. И уж на что не люблю я электронные версии литературных произведений, но, похоже, что отныне мне придется довольствоваться бессмертными творениями, обретшими жизнь в виде бесплотных страниц виртуальных книг. Впрочем еще остаются экранизации и мультипликационные постановки шедевров изящной словесности. Хотя в последнее время к этому достойному ряду стали прибавляться еще и воплощения литературных образов в компьютерных играх. Например, примерно через год мы сможем предпринять путешествие в безумный мир, созданный более ста лет назад математиком Чарльзом Лутвиджем Доджсоном, известным также под псевдонимом Льюис Кэрролл. В Стране Чудес, куда мы попадем в образе милой девочки Алисы, нам предстоит пережить массу приключений, демонстрируя всю свою силу и отнюдь не в решении дифференциальных уравнений n-ой, нет, лучше x-степени. Ведь игра American McGee's Alice, создаваемая по бессмертному произведению английского шизофреника, относится к жанру 3D-action, а значит, все что мы встретим в ней, можно описать тремя словами: кровь, насилие, безумие.

ПУТЕШЕСТВИЕ В КРОЛИЧЬЮ НОРУ СОЗНАНИЯ

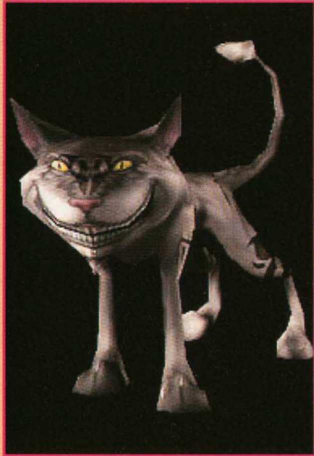
Написав в прошлом столетии «Алису в стране чудес», «Алису в зазеркалье», «Алису в ...» и множество других замечательных произведений, Ч.Л. Доджсон создал мост, соединивший два мира: мир обычный, повседневный и безумный мир подсознательного, который находится внутри черепной коробки каждого из нас. К сожалению, мыслительные органы жителей XIX века с трудом позволяли своим владельцам проникать сквозь хитросплетения идей великого мастера, и часто застревали в них, что приводило к резкому увеличению числа клиентов психиатрических лечебниц. Но, спустя каких-то 134, года ситуация коренным образом изменилась. Старина Фрейд познакомил человечество с психоанализом, телепередача «Дорожный патруль» научила весело относиться ко всем видам трупов и их отдельным органам, а различные 3D-боевики воспитали из нас бойцов, способных уничтожать врагов с помощью 578 сравнительно честных способов, хотя и работающих только в виртуальных мирах, о чем нам периодически напоминает все тот же «Дорожный патруль». Имея за плечами такой опыт, любой нормальный современный ребенок может легко справиться с целым вагоном и маленькой тележкой монстров, даже со зловещими потрошителями могил с Марса и ведущими образовательной передачи «Кровавая могила смерти, полная крови». Рассуждая так, мэтры игровой индустрии из Electronic Arts решили, что пора наконец-то вплотную заняться образованием поколения, выбирающего Pepsi, и познакомить его со Вселенной, созданной великим мастером. Взявшись за проект, получивший название **American McGee's Alice**, разработчики клятвенно пообещали воссоздать мир «Алисы в стране чудес», нарисованный воображением английского математика. Для того чтобы жители XX века чувствовали себя в нем, как дома, создатели виртуальной Страны Чудес пытаются сделать ее еще более мрачной и безумной. При этом сюжетная линия игры будет в точности соответствовать нетленному произведению, а значит, будущие Алисы смогут встретиться с белым Кроликом с красными, как после принятия изрядной дозы настоящего колумбийского продукта, глазами, сумасшедшим Шляпником, таким же Мартовским Зайцем (не путать с автором «Страны Игр»!), разумеется, Чеширским Котом и многими другими персонажами, о встречах с которыми вам с удовольствием расскажут постояльцы гостиницы им. Кащенко.











МЫ ВСЕ БЕЗУМНЫ. Я — БЕЗУМЕН. ТЫ — БЕЗУМНА...

Как уже поняли самые догадливые читатели, главной героиней **American McGee's Alice** суждено стать маленькой и хрупкой девочке Алисе, вновь очутившейся в волшебной стране, нарисованной дрожащей рукой невидимого художника. Светлый, невинный и даже не водочный ребенок, вооруженный лишь безумием, страстью к убийствам и огромным количеством разнообразных смертельных игрушек, оказывается погруженным по самую макушку в атмосферу страха и ненависти. Как знает любой образованный человек, прочитавший за свою сознательную жизнь больше трех рекламных объявлений, Алиса была очень правильным ребенком, что проявится и в грядущей игре. Изо всех безумных детских сил она будет бороться с силами зла и стоящей над ними Королевой. И уж не сомневайтесь, что этот ребенок победит, ведь ее враги — всего лишь колода карт. К сожалению, полный перечень оружия в арсенале отважного бойца пока не анонсирован, поэтому все надежды (а также Наташи, Лены и Моники) возлагаются на фантазию разработчиков. Сохраняя завесу тайны над этим щекотливым вопросом, создатели **American McGee's Alice** предпочитают отвечать на вопросы об орудиях смертоубийства загадками, например: что в одно ухо входит, из другого выходит? Конечно, каждый испорчен в меру своих возможностей, но после долгих раздумий я решил, что речь идет о ломе, поскольку та же лыжная палка застрянет в черепной коробке.

Испытать всю мощь своего оружия Алиса сможет не только на карточных персонажах, но и на других страшных и ужасных противниках. Например, на Огненных Импах, появившихся в игре явно под влиянием эпохальных Doom'ов. Распространяющие вокруг себя отвратительный запах серы эти миниатюрные подданные Червовой Дамы вооружены вилами отнюдь не детских размеров, а способность извергать из глаз пламя делает их не только чрезвычайно забавными, но и весьма опасными врагами.

Кроме гадких огненных карликов Алиса встретится и с Безумными Детьми. В принципе, эти существа не представляют для нее никакой угрозы, но их постоянный вой и просьбы о спасении могут вывести из себя кого угодно. Конечно, убивать детей — это жестоко. Но что-нибудь ведь надо же с ними делать! И поэтому девочка, на чью долю выпало спасение Страны Чудес, умело подавив чувство жалости, станет уничтожать этих ноющих и хнычущих созданий всеми доступными средствами. Тем более что смерть является для них наилучшим выходом из сложившейся ситуации, поскольку в память о своих родственниках добрые разработчики обрекли их на вечные муки и страдания.

НАШ DOOM — СТРАНА ЧУДЕС

В **American McGee's Alice** проводником Алисы по злачным местам Страны Чудес станет Чеширский Кот, когда-то убедивший главную героиню в ее полном безумстве. Именно с его легкой и пушистой лапы Алиса попадет в некогда цветущую Долину, теперь превратившуюся в мрачное и страшное место, похожее на московский зоопарк после наступления темноты. Если славному ребенку удастся пробиться сквозь легионы врагов, то следующей остановкой в маршруте окажется Деревня, практически поглощенная Великой Тьмой, и лишь одинокие музыкальные фонарики, при ближайшем рассмотрении оказывающиеся вопящими от боли горящими людьми, облитыми воском, скрашивают унылый пейзаж. Сразу после веселой деревеньки находится Крепость Дверей, за каждым дверным проемом которой прячутся бездонные пропасти, лабиринты, ловушки и прочие забавные аттракционы.

«ВИДАЛА Я КОТОВ БЕЗ УЛЫБКИ, НО ЧТОБ УЛЫБКА БЕЗ КОТА...»

За всеми приключениями Алисы в **American McGee's Alice** игроки будут наблюдать от третьего лица, параллельно восхищаясь великолепной графикой и дизайном. А в том, что последние два пункта окажутся восхитительно безумными, сомневаться уже не приходится, ведь игра создается на движке Quake III, а над созданием уровней трудится бывший сотрудник id Software, скрывающийся под псевдонимом American McGee.

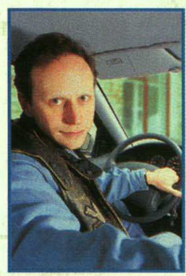
К сожалению, до выхода **American McGee's Alice** остается почти год. Но, тем не менее, у нас все же остается возможность успеть прогуляться по сумасшедшей стране еще до начала 2001 года. А это значит, что в новое тысячелетие мы войдем точно зная, что нас в нем ждет.

СИ *PREVIEW*



ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

А НУЖЕН ЛИ TV ТЮНЕР?..



Половина совершеннолетних американцев активно использует в повседневной деятельности Интернет. Согласно отчету "Strategis Group" — статистиков-аналитиков из Вашингтона — число веб-пользователей в США выросло за прошедший год в полтора раза и на сегодня уже составило более 100 миллионов человек.

Для сравнения: российское присутствие в Сети оценивается цифрой от полутора до трех миллионов человек, причем с существенным преобладанием среди них жителей крупнейших городов и столицы. Бесспорно, нам еще догонять и догонять, впрочем, есть и хорошие новости: темпы роста сетевого сообщества России выше среднего!

Информационная насыщенность Сети тоже не стоит на месте и, по разным оценкам, прибавляет **8-12%** ежегодно. "Прибавляет" — и в качестве содержимого, и, в первую очередь, в количестве хостов и страниц. Доменов верхнего уровня насчитывается уже около **3,4** миллиона, а страниц, так вообще — **320** миллионов уникальных, то есть исключая зеркала и копии!

Среди этого богатства хватает и информационного шума, и чрезвычайно полезных ресурсов. Между двумя крайностями (полезный-бесполезный) располагается и все остальное — странные сайты, необычные коллекции, сетевой андеграунд и т.п., а также места, где на нас, живых людях, пробуют новые технологии распространения информации. Взять, например, сетевое радио— и телевещание.

Не так уж и давно, года три назад, сетевое телевидение было штукой вполне экзотичной. Низкие скорости и малая пропускная способность каналов связи, маломощные, по меркам сегодняшнего дня, компьютеры, несовершенство программных продуктов — все это препятствовало массовому распространению давно созревшей технологии. Совсем не то сегодня — и компьютеры мощнее, и скорости связи выросли, да и сетевых вещателей прибавилось.

Что же сможет посмотреть по сетевому ТВ владелец обычного модема (а пока таких, даже за рубежом, большинство — см. врезку)? Да практически все что угодно! Сегодня прием лучших мировых теле- и радиоканалов стал таким же обыденным делом, как и прием программ эфирного телевидения или просмотр веб-страниц. Сидя в Москве, можно смотреть те же программы, что и житель Лондона, Вашингтона, Москвы или Твери, причем не покупая ни спутниковой тарелки, ни ресивера и не подписываясь на услуги, например, Космос-ТВ. Тематика каналов поражает многообразием — политические и бизнес новости, спорт, художественное и документальное кино, классика кинематографа, мультфильмы, путешествия, музыка, сериалы и даже **XXX**-программы для взрослых... Есть и трансляции важнейших событий игровой жизни, например, финалов Чемпионата **PGL** (**www.pgl**.com) или в более локальном масштабе — видеоотчеты из игровых клубов России (Интернет-кафе Screen, см. ниже). Перечень можно длить и длить, но лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.





http://www.guzei.com/live/tv/index.php3 — "Живое телевидение", поиск вещателей по критериям, ключевым словам. Отлично выполненный и хорошо структурированный сайт на русском и английском языках. Если вы ищете российских вещателей или самых популярных из иностранных, то поиск стоит начать именно здесь.

http://www.tht.ru/portal2000/broadcasting/tht.html — Список телеканалов Интернета — отечественных и зарубежных. На первый взгляд — чрезвычайно подробный (**42** страны). Но, увы, многие разделы пока пусты, да и кое-какие ссылки устарели. Возможно к моменту выхода журнала картина существенно изменится.

http://www.screen.ru/altTV — Интернет-Клуб "Скрин". Небольшой игровой салон и молодежная дискотека в одном флаконе. Регулярно идут прямые трансляции из игрового зала (обычно в **19.00** по Москве в выходные). Здесь же можно посмотреть архивные записи предыдущих показов.

http://www.corbina.ru/~versia23/ALLSAT/russian/Satonweb.htm — Лучший сайт, посвященный спутниковым каналам и их присутствию в Интернет. В одном из разделов приведен необычайно подробный список домашних страниц спутниковых вещателей, доступных в России. Многие из них ведут прямую веб-трансляцию, а потому прежде чем платить деньги за тарелку, ресивер, выбирать пакет и т.д., полезно предварительно посмотреть потенциального вещателя прямо в Сети.



http://www.tbn.org/media.htm — Христианское Телевидение. Проповедники, проповедники и еще раз проповедники... Не православные и вдобавок на английском. Как бы то ни было, но поскольку вещание — круглосуточное, сервер — мощный, каналы связи — отличные, а пользователей, мягко говоря, не много, то это одно из лучших мест для испытания качества приема сетевого ТВ конкретно вашим компьютером.

http://www.gospelmedia.com — Поклонникам черного соула и надрывающего душу вокала. Стильное и нетривиальное дополнение в маленьком окошечке на **desktop** для подключенных по выделенной линии...

Хотя новые высокоскоростные виды доступа в Интернет — DSL, кабель, спутниковый доступ — продолжают наступать, аналоговая связь пока остается наиболее распространенной. Даже за рубежом, где скоростное подключение вполне конкурирует по затратам с коммутируемым доступом с использованием аналогового модема.
Вот, например, каковы итоги последнего анкетирования, проведенного компанией CINET:
модемы 56 кбод и менее — 44%
64-128 кб ISDN — 19,8%
+128-512 кб — 7,1%
512 кб — 1,5 Мбит — 11,8%
T1 — 10%
T3 — 1,9%
>T3 — 5,1%
Оцените последний пункт! Таких LPB (Low Ping Bastards) сегодня не так уж и мало...

ЧЕМ СМОТРЕТЬ ТЕЛЕПРОГРАММЫ?

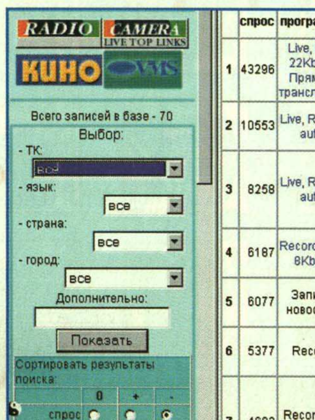
Ответить на этот вопрос легко — в **90%** случаев потребуется **Real Player G2**, а в оставшихся **10%** — **Windows Media Player** (Универсальный проигрыватель). Понятно, что использовать надо самые свежие версии. К счастью, их всегда можно найти на компакт-диске "Страны Игр" или просто проверить — включено ли автообновление в опциях любимого проигрывателя.

Каждый из проигрывателей можно настроить практически на любой из форматов потокового видео в Сети. Но при этом следует учитывать особенности каждой программы.

Real Player G2 сложен в настройке, что затрудняет его использование, но, с другой стороны, позволяет точнее контролировать прием и обработку сигнала. При этом более хитрые механизмы межкадровой интерполяции потребуют достаточно мощного процессора — для получения высокой частоты кадров нужен **Pentium II**.

Windows Media Player намного проще для пользователя и почти не требует настройки. Также он обойдется более слабым процессором — **Pentium 200 MMX**, например. Но будьте готовы к тому, что **Windows Media Player** при перегрузке канала связи и неравномерном потоке информации может не только не обеспечить качественного телеприема, но и вовсе сорвать его...

А **Real Player G2** в этих же условиях все еще будет показывать "слайд-шоу", сопровождаемое вполне приличным звуком. Впрочем, это заслуга не только клиентской части сетевого телевидения, но и особенностей вещания в форматах **Real Media** и **iNet Show**, соответственно.



1-10 11-20 21-30 31-40 41-50 51-60 61-70

	спрос	программа	ТК	язык	город страна	ком
1	43296	Live, MP, 22Kbps. Прямая трансляция	RTR ВЕСТИ	Russian	Moscow Russia	MS NS. old: http:/
2	10553	Live, RPG2, auto	Fashion TV 88x31px button	-	Paris France	Показ мод.
3	8258	Live, RPG2, auto	Metrocom 88x31px button	-	Sankt-Peterburg Russia	Трансляция пот центральной ма Петербурга - Не то среднее меж телевидением.
4	6187	Record, RP, 8Kbps	Rus' РУСЬ	Russian	Kostroma Russia	Программа "С".
5	6077	Записи новостей	RTR ВЕСТИ	Russian	Moscow Russia	MS NS. См. Разд "Новости". В раз много видео рол
6	5377	Record	Eros-tv 88x31px button	German	? Germany	yurta@usa.net; 5 http://www.erotiks tv2.ram, pnm://19
7	4693	Records &	MKT www.a-z.ru	Russian	Moscow	Первый ВИДЕО Internet "РОССИ телефорумы, хр



Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

КАКОВО *КАЧЕСТВО* КАРТИНКИ *И* ЗВУКА *ПРИ* ПОЛУЧЕНИИ *СИГНАЛА* ПО *ОБЫЧНОМУ* МОДЕМУ?

Звук практически всегда неплохой — все-таки времена меняются, и нынче скорость связи ниже определенного предела уже не опускается (по крайней мере, в Москве).

А вот с картинкой дело обстоит следующим образом. Теоретически качество сигнала, соответствующее домашнему **VHS**, достигается при **1,5** Мб/с. Так что полноценного ТВ в Интернет еще ждать и ждать.

Теоретически качество сигнала, соответствующее домашнему VHS для сетевого телевещания, достигается при 1,5 Мб/с. Так что полноценного ТВ в Интернет еще ждать и ждать.
Ну а обычная для аналоговых модемов скорость "потока" в 20 кбит/с даст всего 4 кадра в секунду. Это немного, но смотреть, например, новости — можно!

Ну а обычная скорость "потока" в **20** кбит/с даст нам всего **4** кадра в секунду. Это немного, но смотреть можно.

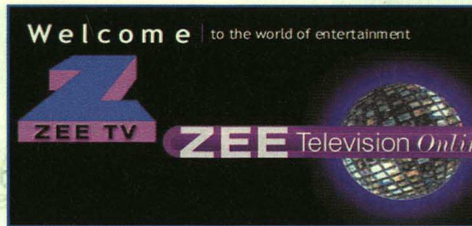
Напоследок вернемся к теме, с которой я последнее время прямо-таки сроднился, а все из-за обилия "подарков" от любезных читателей (одного **picture.exe**, помнится, прислали шесть копий под разными именами). На всякий случай еще раз подтверждаю: рабочий день начинается с обновления баз данных двух антивирусов моего компьютера — **AVP** и **MacAfee**. Полагаю, этого достаточно. Тем не менее, всегда рад получить по почте что-то новенькое...

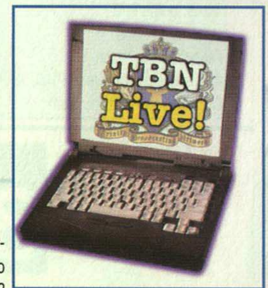
Так вот, речь снова о вирусах, а точнее о программах, ошибочно распознаваемыми антивирусами как вредоносные. По большей части это всего лишь "милые" шутки (спасибо всем!), хоть и способные напугать всякого, кто не сталкивался с ДОСовскими приколами (типа осыпания шрифтов с экрана или изъязвления Norton Commander'а, уж мы-то помним...).

Среди наиболее популярных в **RU-Net**'е в последнее время замечены:

LANCHECK

Анонимные доброжелатели, скорее всего, пришлют **LANCHECK.EXE** (может, и под другим именем) по почте





или локалке, утверждая, что это новое средство тестирования и устранения неполадок сетевых соединений. И действительно, после нажатия "Старт" программа начнет проверку системы... стирая файлы один за другим!

Судорожно кликнув на "Отменить", убедимся, что все и вся — на месте. Ну и шутка, однако...

WOBBLING

Антивирусы с устаревшими базами данных обзывают **Wobbling** — трояном. Но это не так — он всего лишь маленький прикол: открытые окошки **Windows** начинают противно дрожать, как будто у монитора проблема с синхронизацией...

Обновите антивирус и не забудьте удалить **Wobbling**!

GESCHENK

Geschenk — по-немецки подарок. Сувенир будет методично открывать лоток **CD-ROM**'а до тех пор, пока владелец компьютера не удалит его. Ошибочно диагностируется как троян.

JOKE.*SCARED*

Шутка опять же "стирает" файлы на диске.

И когда придумают что-то пострашнее? Или страшнее **FORMAT C:** ничего нет?

P.S. Описания новейших приколов можно найти, например, на сайтах **Network Associates** (**www.nai.com**) или **New Order** (**neworder.box.sk**). А вот где найти сами "шутки" — не спрашивайте: знаем, да не скажем. Только намекнем — начните поиск на **Astalavista** (**www.astalavista.box.sk**)...

СИ-*ONLINE*







Жанр: online RPG
Издатель: Nexon
Разработчик: Nexon
Системные требования: P100, 16 Mb RAM, модем 14400
Сервер: www.darkages.com

DARK AGES

Захожу это я как-то к редактору — чайку попить, плюшками побаловаться. А он мне прямо с порога: "В одном игровом журнале хвалили Online RPG от корейских разработчиков. За что хвалили — непонятно, но поскольку такие игры по нашему профилю, прошу рассмотреть и написать".

Наше дело маленькое. Хоть и считаю, что вышеупомянутый журнал по уровню — это "Веселые картинки" из далекого детства, я честно все рассмотрел и описАл... Начиналось все очень неплохо. Захожу на стильный сервер, залезаю в **Download** и качаю ПОЛНУЮ версию игры. Всего-то **20** Mb. Задарма. Причем качать можно как одним куском (в наших условиях не особо удобно), так и по частям. При рядовом модемном подключении управился, не напрягаясь, за пару дней. Попутно выяснил — первые пять дней играем бесплатно, что очень правильно и приятно. Потом, правда, обнаружилось, что бесплатный персонаж ограничен в развитии пятым уровнем, но для пробы и этого хватило за глаза. А вот аппетиты разработчиков по части оплаты представляются несколько завышенными: за месяц **15$**! Конечно, если сразу заплатить за полгода, расценки падают до обычных размеров (около десятки за месяц), но все равно как-то это круто... Оплата, разумеется, только по кредитной карточке.

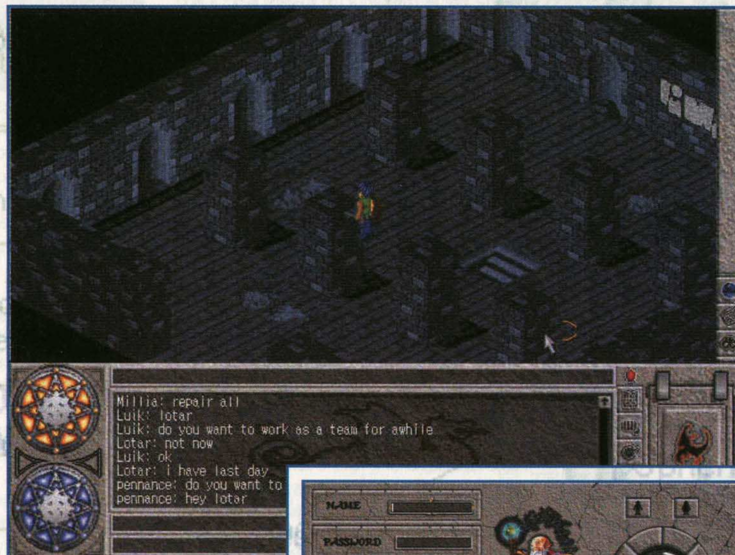
Вдохновленный высокими ценами (чем дороже, тем товар лучше), я быстренько проинсталлировал **DA** и погрузился в новый виртуальный мир. Пугающе симпатичный.

Первая гадость поджидала при создании персонажа. Подход новаторский, доступный любому новичку. Из всех ролевых характеристик выбирается только пол и цвет волос (потом, правда, можно сделать еще кое-что). Остановив свой выбор на мальчике с густо синими волосами, я попал в следующую стадию — принудительное ознакомление с интерфейсом.

Но прервусь для описания графического движка.

Сразу скажу, что отношение к графике у меня следующее. Плохая (читай — позапрошлогодняя) графика не может угробить хорошую игру. Хорошая — может спасти клон. Зато сочетание отсталой графики и слабого содержания порождает игры, которые стоит давить! Независимо от экзотического происхождения разработчиков.

Итак — движок. Конечно, поигравши предварительно пару месяцев в **Asheron's Call**, я могу несколько неадекватно воспринимать другие сетевые проекты. Но вы и сами можете оценить прилагаемые скриншоты. Вид от третьего лица в изометрии. Естественно, одни спрайты. Явно стилизованные под аниме, но настолько низкого качества... Крысы — это маленькие коричневые сардельки без различимых деталей даже на семнадцатидюймовом мониторе. Пауки внушают ужас — нечто полураздвоенное и с вывернутыми конечностями. Анимация практически отсутствует. А аватары! Это что-то. Воин, взявший в руки меч и щит, выглядит следующим образом. Большой прямоугольник, раскрашенный в кричащие цвета. Над ним выглядывает голова с экзотического цвета шевелюрой. А строго перпендикулярно телу на уровне пояса торчит большая, толстая серая палка. Очень эротично... Последней же фишкой является то, что живой объект вглухую скрывается из виду за любым удачно расположенным предметом.





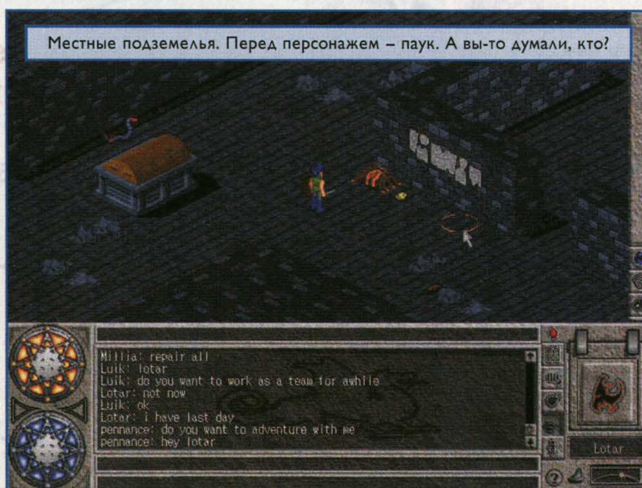
Экран создания персонажа. Выбор параметров не велик...

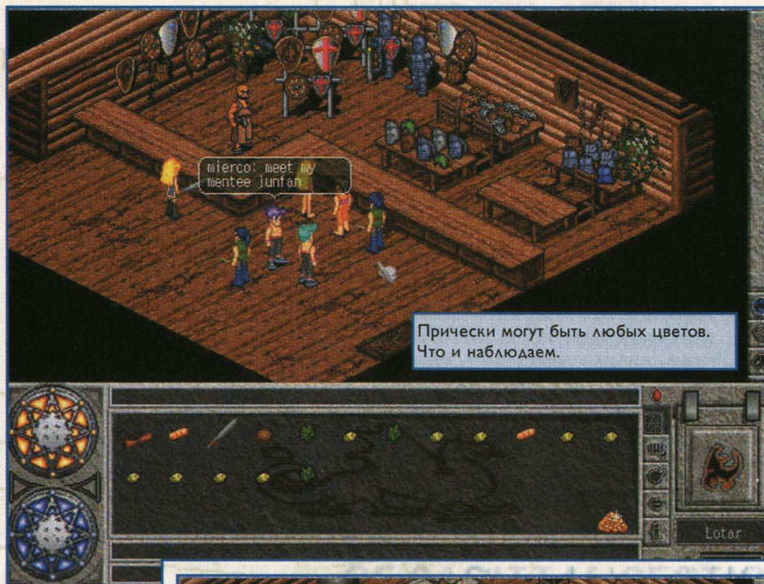
...Анимация в Dark Ages практически отсутствует. А каковы аватары!? Например, Воин, держащий в руках меч и щит, выглядит так. Большой прямоугольник, раскрашенный в кричащие цвета. Сверху — голова с экзотического цвета шевелюрой. А на уровне пояса и перпендикулярно телу торчит большая, толстая серая палка — меч. Очень эротично...

Но вернемся к моим приключениям. Начали обучать меня играть в **DA**, пообещав в качестве награды экспы, денег и пару магических предметов. В итоге дали только опыта, поскольку персонаж-то был бесплатный. Зато на целых два уровня. И познакомили с управлением и интерфейсом — странно ориентированные курсорные кнопки плюс мышиный **pathfinding**. Сильная вещь! В плане управления подкашивает не столько сам интерфейс, сколько его сочетание с "мощным" движком. Перемещения проходят по "скрытым" квадратам (даже не столь любимым одним "образовательным" журналом гексам), и, следовательно, экран смещается рывками. Информативность интерфейса нормальная, панельки расположены удобно. Но один шедевр есть и здесь. Это карта. А-ля **Diablo**. Только кто-то делал **Diablo**, а кто-то — **Dark Ages**. Один раз сил у меня на нее посмотреть хватило, но больше я это выдержать не смог. Ну и под финиш урока меня бесплатно обучили важнейшему умению. Я смог мистическим образом определять день недели и время суток! Одна досада, в городе эта фишка не работает.

Уроки кончились, можно играть! Глобальная карта в **DA** разбита на несколько десятков локаций, часть из которых — населенные пункты, часть — охотничьи угодья. Основное достоинство мест обитания монстров в том, что система фильтров никогда не пустит вас в ту область, где вашему персонажу не жить по определению. В остальном все мною виденное — тоска смертная. Бои отвратные — становишься лицом к монстру (перед этим минут пять за ним побегав) и вдавливаешь пробел. Попадания не визуализированы, трупов нет, кровищи нет, трофеев — почти нет.




Местные подземелья. Перед персонажем – паук. А вы-то думали, кто?



Прически могут быть любых цветов. Что и наблюдаем.



Алхимик. Единственный прилично нарисованный NPC.

Города хоть нарисованы терпимо. Но зато у лавочников ассортимент товаров опять нетрадиционный. Во-первых, количество и качество предлагаемых предметов, похоже, зависит от степени развития персонажа и его богатства. Цены просто невразумительные. Как у нас до деноминации. Перчатки из простой кожи за несколько тысяч золотых — это норма. Ассортимент вызывает, мягко говоря, недоумение. Заходим к продавцу брони. Что он может предложить? Щиты в ассортименте, ботинки, перчатки, кепку, ожерелье и кольцо!? Учтите, что вдобавок существует куча ограничений на пользование предметами по классу персонажа и уровню его развития.

Города служат источниками квестов. Как простых, типа "наковырять из пауков глаз для местного алхимика", так и достаточно сложных, связанных с проникновением на охраняемые территории в ограниченное время. Это действительно сильная сторона **DA**, но исследовать ее у меня уже никаких сил не осталось.

Немного о чУдной (или чудНОй?) ролевой системе **DA**. Как уже упоминалось выше, при генерации персонажа выбирать специализацию нельзя. И, вместе с тем, классы все же есть. Стандартные. Доступны они становятся после серии извращений. Для начала находим игрока с необходимой специализацией. Тащим его в храм, где после его рекомендации сдаем ЭКЗАМЕНЫ на право стать, допустим, магом. Потом компьютер прикинет, а достойны ли вы столь высокого звания. Причем ответ далеко не всегда положительный. Бред, но оригинальный донельзя.



Тусовка около магазина.

Ну и напоследок о чисто сетевых штучках. Самое крупное достижение Nexon — реализация цельного мира. Несмотря на многосерверную систему, все игроки находятся в одном и том же мире. Является ли плохая связь следствием именно этого, я утверждать не буду. Может быть, нет достаточно близкого к нам сервера. Вот, пожалуй, и все.

Резюме: товар из ассортимента "Магазина на диване" — дорого и погано.

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Владимир **Карпов** a.k.a. **S.A.D.J** (*sadj@gameland.ru*) ICQ#18049999 EGN#154

DOWNLOAD: *ИСПЫТАНО* ЛИЧНО...

DIALUP*PROF*

Web страничка: http://www.chat.ru/~dialupprof/
Объем: 4.7 Mb
Статус: Freeware
Оценка: 9

Dial Up Network (**DUN**) — это обычное соединение с глобальной сетью по коммутируемым телефонным линиям с помощью модема. Хоть это и ненадежный способ соединения, но все же наиболее дешевый, а поэтому и самый распространенный.

Модем производит так называемый "дозвон" до фирмы, предлагающей доступ в Интернет (провайдер). Для того чтобы дать команду для начала дозвона, нужно соответствующее программное обеспечение, называемое "звонилками" (dialers). Windows, конечно, же имеет такую звонилку, но больно уж неприспособленную под нашу привередливую публику, а потому многие пишут свои звонилки, намного превосходящие **Windows**'кую "дуру". Таков и **DialUP PROF** (**DUP**), выпущенный у нас, в России, группой программистов "**NoBody**". Итак, откроем занавес и посмотрим, что умеет этот самый **DUP**. **DUP** состоит из пяти частей. Первая часть (сверху) — это панель, содержащая небольшой комплект из шести кнопок: "Звонить", "Прервать", "Инфо", "О программе", "Выход". Тут все понятно без лишних слов.

Вторая часть расположена ниже первой, она показывает логи программы, то есть выполняемые команды. Третья часть заняла место в центре, слева. В ней показаны используемые пользователем соединения, например, МТУ, Демос, Караван.

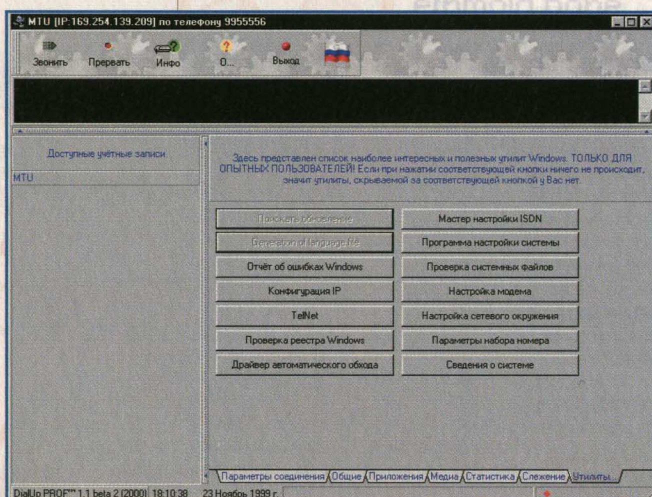
Вот и подошел черед четвертой, самой главной части программы, — тут находятся все настройки. Всего — пять закладок, каждая имеет определенное назначение: Параметры соединения, Общие, Приложения, Медиа, Статистика, Слежение и Утилиты.

Первая закладка отвечает за соединение. В ней нужно вписать логин (имя учетной записи) и пароль для связи с провайдером, выбрать тип набора номера (Пульсовый/Тональный), при необходимости запомнить пароль (Сохранить логин и пароль) или сохранить все настройки в записную книжку (Добавить).

Закладка "Общие" содержит основные настройки **DUP**. Тут можно отрегулировать следующие параметры: количество попыток соединения (Автодозвон), время ожидания при попытке соединения (Ожидание соединения), автоматический поиск обновленных версий (Автопоиск), выбор языка (Русский/Английский) и многое, многое другое.

Следующая закладка (Приложения) служит для автоматического старта программ после удачного входа в сеть (**ICQ**, **EGN**, **@Guard**). "Медиа" служит для настройки звуков, воспроизводимых при различных режимах, например, при установлении и разрыве соединения или в момент возникновения ошибок. Статистика, она и есть статистика, от самой простой (Подсчет времени) до самой сложной (Скорость соединения). Закладка "Слежение" используется в целях безопасности, она прерывает связь в случае закрытия одной из программ, занесенной в список "Отслеживаемых приложений". Ну а в последней закладке "Утилиты" находятся самые полезные утилиты ОС Windows, к примеру, конфигурация **IP** адреса, **TelNet**, проверка системных файлов и т.п.

В самом низу **DUF** располагается пятая составная часть главного меню программы. На ней — версия программы, текущее время, месяц и год...



ADVANCED*DIALER*

Web страничка: www.pysoft.com
Объем: 1 Mb
Статус: Shareware
Оценка: 7

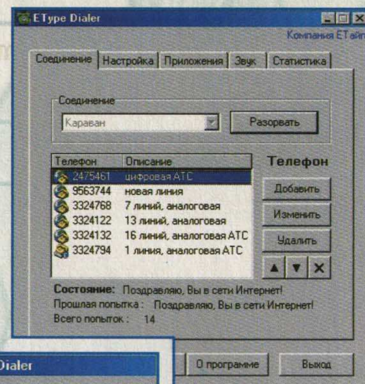
Advanced Dialer, так же как и уже знакомый нам **DialUp PROF**, является "звонилкой" высшего класса. Создан не у нас, а в далекой Америке, в таком же далеком **1998** году. Ну-с, поехали...

Главное меню **AD** состоит из... большого баннера, развевающегося на самом верху, семи кнопок, центрального окна соединений и нижней лог-строки. Кнопки отвечают за главные команды, к примеру, Звонить (**Dial-Up**), Прервать связь (**Hang Up**) или Бесконечный автодозвон (**Keep**). Кроме того, там есть вход в главные настройки программы (**Options**), подсчет потраченных денег за пребывание в Сети (**Graphiks**), помощь (**Help**) и регистрация (**Registration**). Подсчет происходит в соответствии с заданной пользователем информацией, а именно: цена за минуту сетевого времени днем, вечером и утром, название соединения, его цвет. После этого AD будет вести учет каждого соединения и общий результат выводить в графическом виде, таким образом постоянно поддерживая пользователя в курсе дела.

Опции в AD распределены на четыре закладки: Главная (**General**), Фонты (**Fonts**), Действия (**Actions**), Расписание (**Scheduling**). В "главной" можно настроить работу программы, например, включить запись всех присвоенных при входе в **online IP** адресов или сделать так, чтобы **AD** всегда находился в desctope меню Windows'а или автоматически входил в Интернет при каждом запуске системы.

В закладке **Fonts** — разнообразный выбор шрифтов для **AD**. Action является самой интересной закладкой. С ее помощью можно поставить программе определенную задачу, которая будет выполняться в одном из следующих случаев: при входе и выходе из сети, просто при запуске программы. Например, при входе в сеть будут включаться **EGN** или **ICQ**, а по выходе — выключаться. А для того чтобы назначить время автоматического входа/выхода в сеть, понадобится последняя закладка (**Shadular**).

Теперь вернемся к главному меню. Центральное окно соединений находится в самом центре. В нем можно создавать новые соединения (**New**), настраивать их (**Info**) и удалять старые, ненужные (**Delete**). Рядом с центральным окном, справа, разместился счетчик времени пребывания в online (время текущего соединения, общее время соединений за текущий день и даже за текущий месяц). Лог-строка "раскинулась" в самом конце главного меню — тут вся информация о текущем соединении и режиме работы программы.



S.A.D.J: Выбирая программу, исходите из потребностей. И учтите — за качество соединения ни одна звонилка не отвечает, поэтому следуйте принципу: если вы привередливы и нуждаетесь в полном комфорте, то подойдет **Dial PROF**, ну а если волнуют деньги и интерфейс, то **Advanced Dealer**.

PS от Dolser'a

Очень обидно, что автор обзора прошел мимо **Edialer** (работает под **Windows 95/98/NT4,0**). Это удобная и функциональная "звонилка", которой пользуюсь уже второй год. Как редактор раздела, спешу поправить ситуацию и привожу избранные места из описания этого продукта на сайте (**www.enet.ru/~gorlach/edialer**). С разрешения разработчика — Александра Горлача, конечно же:

"...**EType Dialer** умеет:

- дозваниваться по нескольким телефонным номерам и автоматически восстанавливать соединение,
- вести статистику времени на линии и журнал (лог-файл) сеансов;
- оповещать голосом или мелодией о соединении/отключении от Интернет;
- запускать клиентские программы после установки соединения;
- начинать дозваниваться сразу после своего запуска,
- интегрироваться как стандартная звонилка Windows,
- программироваться на установку и разрыв связи в определенное время (таймер).

Самое же главное — он позволяет не следить за процессом дозвонки! Запустив **EDialer**'а и врубив колонки на полную мощность, можете спокойно идти заваривать кофе — **EDialer** будет терпеливо обзванивать ВСЕ заданные номера ПО КРУГУ и, дозвонившись, известит пользователя. **EDialer** сообщит о потере соединения и начнет его восстанавливать без вашего участия (если включили соответствующую опцию в настройке).

Может быть, **EType Dialer** и не самая лучшая программа в своем классе, но зато, надеюсь, самая простая в настройке и освоении. Опытным пользователям (тем, кто может, к примеру, сам настроить **DialUp** без каких-либо трудностей) я могу порекомендовать Advanced **Dialer** — одну из лучших программ, по мнению подписчиков **RU.INTERNET**.

Программа является бесплатной (freeware), интерфейс русскоязычный, практически у всех элементов управления имеются "хинты" — небольшие всплывающие подсказки, облегчающие знакомство с программой. **EType Dialer** тестировался под **Windows'95, OSR2, Windows NT 4.0 Server и Windows NT 4.0 Workstation**. Пишут, что успешно работает и под **Windows 98**, хотя лично не проверял..."

Владимир **Карпов** a.k.a. **S.A.D.J** *(sadj@gameland.ru)* ICQ#18049999 EGN#154 :ЭКСПЕРТ



ЭМУЛЯТОР *CD-ROM*

Web страничка: www.geocities.com/alexey_par
Объем: 1.1 Mb
Статус: Freeware
Оценка: 5

Каждый геймер столкнется с финансовыми проблемами при попытке купить все свежевыпущенные игры! Цивилизованное решение этой проблемы только одно, обмен игрушками с друзьями. Но зачем же потом их стирать, если можно воспользоваться эмулятором и, "отвязав" игру от **CD-ROM**'а, оставить ее на своем жестком диске?

1ST *IMPRESSION* 1.30

Web страничка: www.gromada.com
Объем: 878 Kb
Статус: Freeware
Оценка: 4

Как всем надоели примитивные заставки **Windows 95/98**! Никуда от этого не деться, думаете вы, ан нет, можно обойтись и без них или "подправить" их при помощи **1st Impression**. Например, при входе поставить лучший скриншот из **Quake III** или при выходе заставить матюгаться...

SHELL *TELNET*

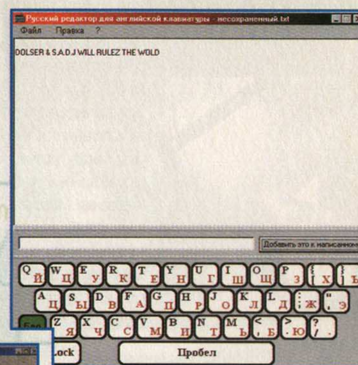
Web страничка: www.rudenko.com
Объем: 522 Kb
Статус: Shareware
Оценка: 6

Многие пользователи всемирной сети проводят время за чатом (разговором с другими пользователями). Некоторые пользуются программами **ICQ** или **EGN**, некоторые **IRC** и простыми **http**-чатами. Есть небольшая категория людей, которые пользуются программой **TelNet**, изначально входящую в **Windows**. Простота интерфейса убивает наповал, ведь кроме командной строки и разговорного окна там ничего нет. **ShellTelnet** исправит это.

CPU *STABILITY* TEST

Web страничка: www.saunalahti.fi/jv16/
Объем: 415 Kb
Статус: Freeware
Оценка: 4

Процессор — дело тонкое, и узнать его точную "характеристику" почти невозможно, а подчас это необходимо. Например, при покупке нового процессора нельзя быть полностью уверенным, что продавец сказал правду и это на самом деле **Pentium III**, а не **Pentium II**. **CPU Stability Test** поможет любому пользователю проверить не только основные параметры процессора, но и детальным образом его протестировать.

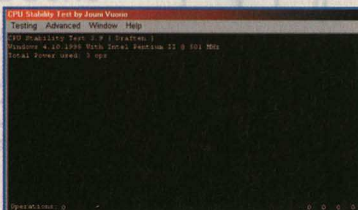


KEY

Web страничка: http://zheka.hypermart.net
Объем: 315 Kb
Статус: Freeware
Оценка: 3

Эта программа для компьютерных маньяков, зараженных вирусом Мауса. Суть работы заключается в том, что с помощью **Key** пользователь может управлять работой клавиатуры — мышкой (печатать, например). Трудно представить случаи, в которых может понадобиться **Key**, но все же полезно взять ее на вооружение, а вдруг клавиатура рухнет, что тогда?

СИ *-ONLINE*



ЭКСПЕРТ: Борис **Волков** a.k.a. **Bob** *(bobk@gameland.ru)*

HTML *НАЧИНАЮЩЕГО* ИНТЕРНЕТЧИКА

Продолжение. Начало — СИ 17(50)

Сегодня мы продолжаем разговор о картинках в **Internet**. Вначале рассмотрим некоторые технические подробности размещения изображений на страницах, затем перейдем к увлекательному процессу создания анимированных изображений.

КАРТИНКИ *НА* СТРАНИЦЕ: *ГДЕ* И *КАК*

При размещении созданной картинки очень важно определить ее положение относительно других элементов оформления — текста и других картинок. Если вставить картинку в редактируемый текст при помощи **Insert > Picture > From File...** (Вставить > Картинку > Из файла...), то она появится там, где находится курсор. К аналогичному результату приведет перетаскивание картинки из **Folder List** (Список папок). При этом картинку можно вставить как непосредственно в текст, так и в пустой параграф.

Картинка 1 вставлена в текст в произвольном месте. По умолчанию нижняя кромка картинки совпадает с линией строки текста.



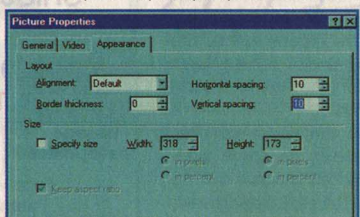
Картинка 1 вставлена в текст в произвольном месте. По умолчанию нижняя кромка совпадает с линией строки текста. Теперь посмотрим, что можно добиться при помощи диалога **Picture Properties** (Свойства картинки). Вызываем его, щелкнув левой кнопкой по картинке (для ее выбора) и нажатием **Alt+Enter**. В общих (**General**) свойствах картинки нас вряд ли что-то заинтересует, закладка **Video** также пока не имеет к нам отношения, поэтому выбираем закладку **Appearance** (Внешний вид). В списке **Alignment** (выравнивание) задаем один из способов размещения в тексте:

Картинка 2 вставлена в текст в произвольном месте этого абзаца. Затем применено форматирование Left. Текст обтекает картинку справа.

Картинка 3 вставлена в текст в произвольном месте этого абзаца. Затем применено форматирование Right. Текст обтекает картинку слева.



1. **Default** (по умолчанию). Способ расположения картинки выбирается браузером клиента — это плохо, так как возможны разночтения.
2. **Left** (слева). Картинка сдвигается к левому полю, а текст обтекает ее справа.
3. **Right** (справа). Картинка сдвигается к правому полю, текст обтекает слева.
4. **Top** (сверху). Верх картинки выравнивается по самому **высокому** элементу строки.
5. **TextTop** (сверху текста). Верх картинки выравнивается по самому высокому тексту в строке.



6. **Middle** (посередине). Базовая линия строки (аналог линейки в школьной тетради) находится в середине высоты картинки.
7. **AbsMiddle** (посередине однозначно). Середина высоты строки совпадает с серединой высоты картинки.
8. **Baseline** (по базовой линии, см. пункт 6). Нижняя кромка картинки совпадает с базовой линией строки.
9. **Bottom** (снизу). Нижняя кромка картинки совпадает с нижней границей строки.
10. **AbsBottom** (снизу однозначно). Нижняя кромка картинки совпадает с нижней границей строки.
11. **Center** (по центру). То же, что и **AbsMiddle** (см. пункт 7).

Из всего многообразия наиболее часто используются способы **Left** и **Right**, вполне пригодные для создания текста с иллюстрациями.

Диалог **Picture Properties > Appearance** позволяет также задать размер вертикального и горизонтального отступа (**Horizontal Spacing** и **Vertical Spacing**) для нашего рисунка. Не нулевые значения отступов позволят отделить изображение от обтекающего его текста, как это обычно делается в издательских программах.

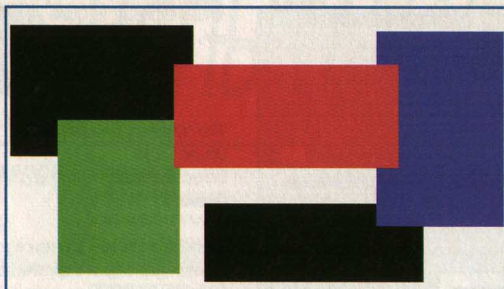
Регулируя толщину рамки вокруг картинки (**Border Thickness**) можно дать понять пользователю, что данная картинка является гиперссылкой. Однако более изящный способ сделать это — создание кнопок и других элементов управления.

Кроме того, в этом диалоге можно указать размеры картинки. FrontPage автоматически определяет размеры картинки, когда вы вставляете изображение в файл. Не следует менять размер картинки в **FrontPage** — если

ЭКСПЕРТ: Владимир **Карпов** a.k.a. **S.A.D.J** *(sadj@gameland.ru)* ICQ#18049999 EGN#154

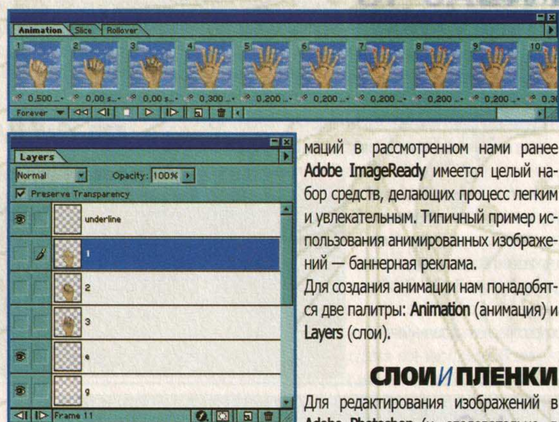
нужно увеличить или уменьшить изображение, воспользуйтесь графическим редактором и вставьте новую картинку в **HTML**-документ.

Для размещения картинок на страницах часто используются таблицы, разговор о которых пойдет позже. Сравнительно недавно разработанный метод абсолютного позиционирования (**Absolute Positioning**) с применением слоев позволяет обеспечить максимальный контроль над размещением картинок и других элементов. Однако этот подход слишком сложен для начинающего **Web**-автора и требует большой аккуратности в использовании.



АНИМИРОВАННЫЕ *ИЗОБРАЖЕНИЯ:* ВВЕДЕНИЕ

Под анимированными изображениями в **Internet** понимают графические файлы, включающие несколько последовательно отображаемых статических изображений, создавая тем самым анимационный эффект. На сегодняшний день практически всеми браузерами поддерживаются анимированные изображения в формате **GIF** (ограничение в **256** цветов, присущее этому формату, остается в силе и для анимации). Для создания анимаций в рассмотренном нами ранее **Adobe ImageReady** имеется целый набор средств, делающих процесс легким и увлекательным. Типичный пример использования анимированных изображений — баннерная реклама.



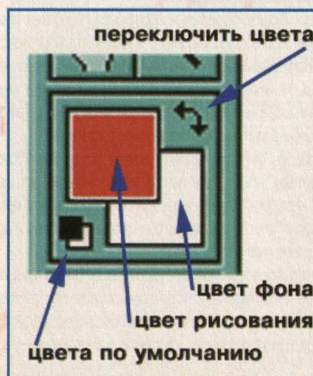
Для создания анимации нам понадобятся две палитры: **Animation** (анимация) и **Layers** (слои).

СЛОИ *И* ПЛЕНКИ

Для редактирования изображений в **Adobe Photoshop** (и, следовательно, в **Adobe ImageReady**) применяется концепция слоев. При этом все изображение состоит из отдельных слоев. Такой подход — не изобретение **Adobe** — слои применяются, например, в мультипликации. Создатели рисованных мультфильмов пользуются прозрачными пленками, наложение которых друг на друга и дает полную картинку. При этом для изменения того или иного фрагмента нужно перерисовывать изображение только на одной пленке. Слои в компьютерном варианте работают так же, обеспечивая еще и некоторые дополнительные возможности: например, управлять прозрачностью слоя с помощью движка **Opacity** (непрозрачность) в палитре **Layers**.

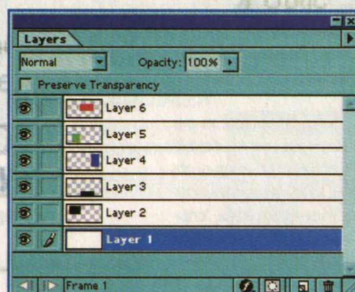
Чтобы освоить работу со слоями, создадим в **Adobe ImageReady** новый файл размером **200x100** пикселей, заполнив его белым цветом (**White**). В палитре **Layers** отображается единственный слой **Layer 1** (Слой 1). Теперь в палитре инструментов выберем инструмент для рисования прямоугольников и нарисуем несколько разноцветных прямоугольников, каждый раз меняя цвет рисования.

В палитре **Layers** мы увидим, что каждый вновь нарисованный прямоугольник попадает на новый слой. Теперь, если мы захотим изменить отдельно взятый прямоугольник, нам нужно сделать текущим тот слой, на котором он нарисован. Вот какая картинка получилась у автора этих строк:



В этом изображении всего **6** слоев: один слой для белого фона и 5 слоев для **5** прямоугольников. Еще раз вернемся к палитре **Layers** (слои) и рассмотрим ее функциональность.

Помимо отображения всех слоев изображения, эта палитра позволяет выбрать активный слой (то есть ту "пленку с изображением", на которой мы сейчас рисуем) и дает возможность управлять видимостью слоев (вставлять и вынимать из стопки отдельные "пленки"). Чтобы выбрать активный слой, щелкнем по полосе, содержащей миниатюрный



вариант изображения слоя и его название. Чтобы переключать видимость слоев, пользуемся колонкой с символами глаза — при нажатии включается и выключается видимость соответствующего слоя. В соседней колонке можно связать один или более слоев с текущим, например, для совместного перемещения (появляется изображение цепочки). Взявшись мышкой за полоску с названием слоя и двигая ее вверх или вниз, мы можем легко изменить порядок следования слоев в изображении (поменять пленки местами). И, как уже упоминалось, с помощью движка **Opacity** (непрозрачность) можно изменять прозрачность слоя. При этом **100%** непрозрачности соответствуют полной непрозрачности слоя, когда элементы лежащих ниже слоев не видны сквозь элементы текущего слоя. Создание эффекта прозрачности невозможно с помощью традиционных пленок, но **Adobe ImageReady** легко справляется с этой задачей.

ПРОСТЕЙШАЯ *АНИМАЦИЯ*

Перейдем теперь к созданию простейшей анимации, исходя из того абстрактного произведения, которое мы нарисовали. Подвинем поближе палитру **Animation** (или включим ее, если она выключена). Анимированное изображение, как известно, состоит из отдельных кадров, называемых в английском языке **Frames** (буквально: рамки). Палитра **Animation** показывает все отдельные кадры анимированного изображения и позволяет переключаться от одного кадра к другому и менять параметры каждого отдельно взятого кадра.

Наша будущая анимация сейчас состоит из одного кадра — того изображения, которое мы нарисовали. Поставим задачу: сделать появляющиеся один за другим разноцветные прямоугольники. Помня о тесной связи слоев и анимации, выключим в палитре **Layers** видимость всех слоев, кроме белого фона. Миниатюрный вариант изображения в палитре **Animation** показывает результат: белый фон. Теперь создадим новый кадр анимации, нажав кнопку с изображением листка бумаги.

Создается новый кадр анимации. Пока он полностью совпадает с предыдущим. Включаем видимость первого прямоугольника на слое **2** (**Layer 2**). Во втором кадре появляется один черный прямоугольник. Создаем еще кадр (третий) и включаем видимость следующего слоя. Повторение этой процедуры завершается на шестом кадре, который содержит все пять изначально нарисованных прямоугольников.

По умолчанию кадры следуют один за другим без задержки. **Adobe ImageReady** позволяет задать время пребывания кадра на экране (**Delay** — задержка). Оно задается в секундах, нажатием мышью под изображением кадра в палитре. В нашем случае зададим задержку, равную двум секундам, для последнего кадра анимации, чтобы иметь возможность насладиться видом всех прямоугольников сразу.

В левом нижнем углу палитры **Animation** находится кнопка, позволяющая изменить режим зацикливания (**looping**) анимации. По умолчанию наша анимация будет проигрываться снова и снова бесконечное число раз (**forever**). Среди других вариантов — однократное проигрывание анимации (**once**) и заданное количество повторений (**other...**). Оставим значение **forever**.

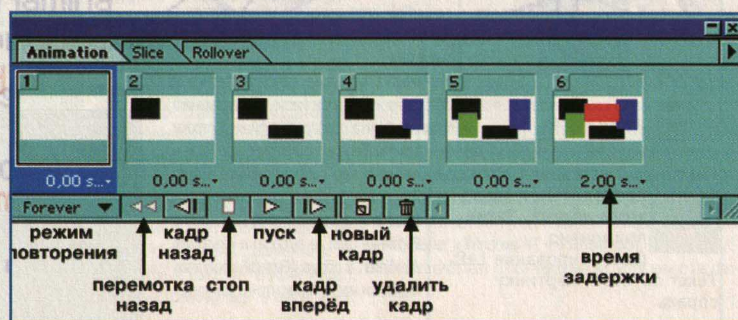
Наша первая анимация готова. Нажатием кнопки "пуск" на палитре Animation запускаем проигрывание анимации. В таком режиме мы можем увидеть, как будет выглядеть наш продукт. Однако временные параметры анимации при проигрывании ее в **Adobe ImageReady** могут отличаться от заданных нами. Поэтому для просмотра в условиях, идентичных реальным, используем браузер. Выбираем в палитре **Optimization** способ оптимизации изображения. Для анимации подходит только формат **GIF**. Для нашей **5**-цветной картинки выбираем **8** цветов в поле **Colors** при адаптивной палитре (**Adaptive**) и отключаем прозрачность. Нажимаем закладку **Optimized** (оптимизированное изображение) в окне графического файла и при помощи кнопки "пуск" просматриваем анимацию. Для окончательного просмотра используем меню **File > Preview In... > Internet Explorer** (или нажимаем **Ctrl-Alt-P**).

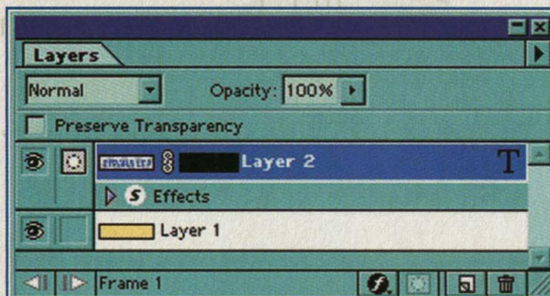
К сожалению, наш способ общения с читателем посредством бумаги не позволяет продемонстрировать анимацию в действии. Поэтому настоятельно советуем вам самим попробовать создать хотя бы что-нибудь движущееся — эффект будет воистину потрясающим. Кстати, после оптимизации в **Adobe ImageReady** нашей анимированной картинки, увеличенной в **3** раза (до размера **600x300** пикселей), размер **GIF**-файла составил всего лишь **1,886** Кбайт.

АНИМИРОВАННЫЙ *ТЕКСТ*

Одно из распространенных применений анимации — создание постепенно появляющегося текста. На примере создания анимации такого типа мы изучим дальнейшие возможности **Adobe** ImageReady для создания анимированных изображений.

Для начала создадим небольшой файл — полоску **200x50** с белым фоном. Напишем любимым шрифтом Domkrat название любимого журнала на понравившемся нам языке (например, на русском). Применим к тексту любимый спецэффект (например, **Emboss**). Расположим слой с текстом посередине изображения при помощи меню **Layer > Set Layer Position...** (Слой > Установить расположение слоя...). В окне диалога выбираем центрирование (**Center**) по горизонтали и по вертикали и указываем нулевые значения отступов. В полученном изображении перемещаем текст чуть выше его нынешней позиции повторным нажатием стрелки вверх. Пос-





ле этого при желании меняем цвет текста и фона и переходим собственно к созданию анимации.

Сохраним полученное изображение в формате **Adobe Photoshop** при помощи **File > Save...** (Файл > Сохранить). Оно понадобится нам в дальнейшем при создании анимации вторым способом.

Способ первый

Нарисованное изображение — последний кадр нашей анимации. В режиме редактирования текста удалим все буквы, кроме первой буквы "С". Продублируем текущий слой при помощи команды **Layer > Duplicate Layer**. В режиме редактирования текста добавим следующую букву "Т" и снова продублируем слой. Будем продолжать эти операции до последней буквы "Р", не забыв, разумеется, пробел между словами. После этого изображение будет состоять из большого количества наложенных друг на друга слоев, и такое его состояние будет отображено в палитре **Layers** (Слои). Для создания кадров воспользуемся функцией автоматического генерирования кадров из имеющихся слоев. В палитре **Animation** (Анимация) нажимаем на треугольник в верхнем правом углу и в появившемся меню выбираем пункт **Make Frames From Layers** (Создать Кадры Из Слоев). В результате получаем 11 кадров, отличающихся друг от друга на одну букву. Казалось бы, все хорошо, но наш великолепный желтый фон присутствует только в первом кадре. Логично: каждый слой стал кадром. Для исправления положения делаем слой с фоном текущим в палитре **Layers**. Нажимаем все тот же треугольник в палитре **Animation** и выбираем из меню пункт **Match Layer Across Frames** (Согласовать Слой В Кадрах). Теперь фон появился во всех кадрах. Дальнейшие действия нам уже знакомы: подбираем режим оптимизации (например, **128-цветный GIF**), просматриваем анимацию в **Adobe ImageReady**, в браузере и сохраняем оптимизированное изображение. При этом не забываем установить задержку для последнего кадра, иначе прочесть надпись будет не очень легко.

Способ второй

Хотя описание первого способа заняло немного места, если вы попробовали применить его на практике, то увидели, что такой процесс анимации довольно трудоемок. Попробуем применить другой способ, требующий существенно меньших усилий (правда, приводящий и к несколько иному результату). Рассмотреть этот прием совершенно необходимо, так как анимированный текст — лишь один из немногих случаев его использования.

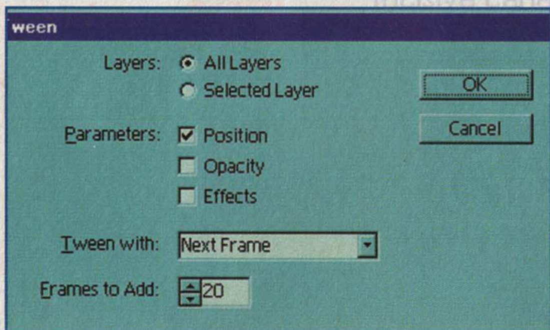
Откроем сохраненный файл с синим текстом на желтом фоне (впрочем, цвета не имеют значения). Сделаем активным слой с текстом. Для того чтобы скрыть текст от глаз пользователя в первом кадре, применим специальный прием, называемый маскированием. Выделим весь слой изображения, воспользовавшись меню **Select > All** (Выделить > Все). Теперь добавим к нашему слою маску, скрывающую всю выделенную область. Выбираем из меню **Layer > Add Layer Mask > Hide Selection** (Слой > Добавить Маску Слоя > Скрыть Выделенную Область). Теперь текст скрыт маской, но фон остался видимым, поскольку произведенные изменения его не затрагивали. Внимательно изучим отражение сделанного нами в палитре **Layers** (Слои).

Созданная маска слоя появилась в виде черного прямоугольника рядом с миниатюрным изображением самого слоя. Значок маски (круг в квадрате) в колонке, показывающей текущий редактируемый слой, говорит нам о том, что редактирование будет затрагивать не изображение слоя, а его маску. По умолчанию маска слоя привязана к слою, что отображается при помощи цепочки между миниатюрой слоя и миниатюрой маски. Поскольку для дальнейших действий нам придется передвинуть маску относительно слоя, разорвем связь между слоем и маской. Щелкнем по связывающей их цепочке, после чего она исчезнет. Создадим в палитре Animation новый кадр. Это будет последний кадр нашего анимированного изображения. Теперь передвинем маску так, чтобы текст стал полностью виден. Сделаем это при помощи меню **Layer > Set Layer Position...** (Слой > Установить Расположение Слоя...). В окне диалога установим смещение от текущей позиции (**Current Position**) на **200** пикселей по горизонтали без вертикального смещения. При этом маска переместится так, что ее левая граница совпадет с правой границей изображения (ширина которого составляет как раз **200** пикселей). Текст снова появился на экране. Опять посмотрим на палитру **Layers** (слои). Прямоугольник, соответствующий маске, стал белым, обозначая, что маски в области изображения нет — мы убрали ее за пределы картинки.

Теперь мы имеем первый и последний кадры анимации. Если нажать кнопку Пуск на палитре Animation, мы увидим мигающий текст. Но это не то, что нам нужно. Для получения полноценной анимации нам нужны промежуточные кадры, отражающие процесс постепенного появления текста. В мультипликации процесс создания промежуточных кадров получил название **Tweening** (от английского слова **between** — между). Эта работа при выполнении ее вручную занимает основную часть времени, затрачиваемого на создание мультфильма. К счастью, у нас в руках мощный инструмент **Adobe ImageReady**, который выполнит tweening меньше чем за секунду без нашего вмешательства. Нам следует лишь указать, что и как нужно делать.

В палитре **Animation** делаем текущим первый кадр. Нажимаем треугольник в верхнем правом углу палитры и выбираем в меню пункт **Tween...** Появляется окно диалога **Tween**:

В пункте **Layers** (Слои) выбираем **All Layers** (Все слои), поскольку промежуточные кадры должны также содержать и фоновую картинку желтого цвета. В пункте **Parameters** (Параметры) выбираем только **Position** (Положение), поскольку нам нужно отследить лишь положение маски, которую мы передвинули. В пункте **Tween with** (Сделать плавный переход к) выбираем **Next Frame** (Следующий Кадр) — именно к нему нам и надо придти. И, наконец, указываем, сколько кадров нужно добавить между существующими первым и последним (**Frames To Add**). Для нашей небольшой анимации вполне хватит двадцати кадров. Нажимаем ОК и видим, как в палитре Animation появляются новые кадры. Переходим к последнему кадру, устанавливаем двухсекундную задержку и просматриваем созданную анимацию. Выбираем подходящий способ оптимизации и сохраняем оптимизированное изображение.



Сегодня мы рассмотрели основные подходы к созданию анимированных изображений. Для получения дополнительных сведений рекомендуем взять несколько анимированных баннеров и проанализировать их в **Adobe ImageReady**. А в следующий раз мы рассмотрим еще несколько примеров анимации и продолжим разговор о разнообразных применениях графики в **Internet**.

СИ-ONLINE

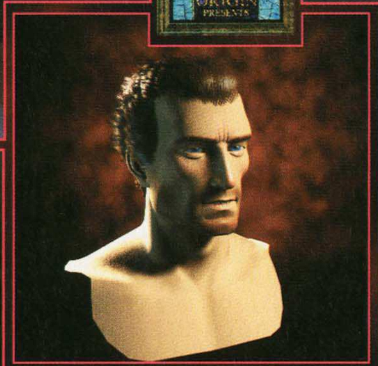
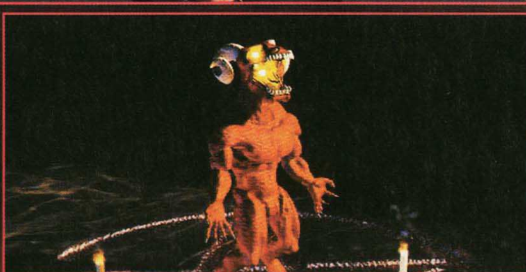
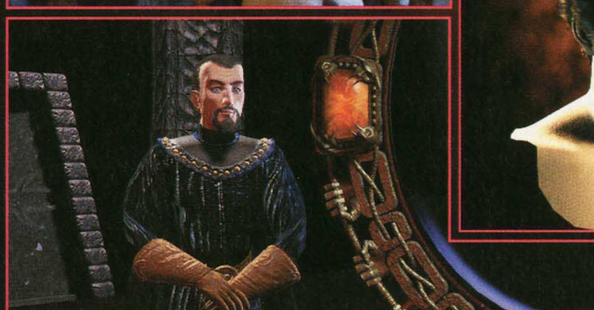




СЕЗОН *ОХОТЫ* НА *БАГОВ*






Платформа: PC
Жанр: RPG/Adventure
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin
Требования к компьютеру: PIII 500, 128Mb RAM, Glide API
Интернет: http://www.ultima9.com/

ULTIMA IX:ASCENTION

Сергей Дрегалин

Знаете, когда возникает действительно противоречивое чувство? Нет, не в тот момент, когда вы наблюдаете, как ваша теща падает с обрыва на вашей свежекупленной машине. Это все семечки. По-настоящему испытать на себе прелесть нахождения меж двух экстремальных крайностей можно только играя в Ultima IX. Вот уж где действительно прочувствуешь колоссальную разницу между теорией и практикой!..

ФИНИТА ЛЯ КОМЕДИЯ

Нельзя, просто невозможно начать разговор о заключительной девятой части сериала Ultima без небольшого экскурса. Нужно понимать, что **Ultima IX** — это не просто очередная серия нескончаемой оперы. Это финал. Финал величайшего за всю историю электронных развлечений ролевого сериала.

Итак, Ультима. Творение Лорда Бритиша, в миру известного как Ричард Гэрриотт (Richard Garriott). Сериал с двадцатилетним(!) стажем, состоящий из трех трилогий, связанных между собой хитросплетенной сюжетной линией. Главный герой бесконечных странствий — Аватар (Avatar), которому уготовлена судьба вечного спасителя земель Британнии (Britannia)...

Откровенно говоря, для меня Ультима не стала объектом культового поклонения. Интерес к серии появился только после анонса нашумевшей «незаконнорожденной» Ultima Online, да и то он быстро сошел на нет. Довольно бегло просмотрев Ultima VIII: Pagan и связку из двух серий Ultima VII, я убедился, что это не мое. При всем уважении и почтении — не мое.

Но **Ultima IX** — дело совершенное иное. Игра изначально задумывалась как апогей, как кульминация всей серии. Она должна была стать чем-то потрясающим, грандиозным, помпезным. И, в принципе, все к этому шло. Да только споткнулось на финишной прямой.

Судите сами. Потенциал у **Ultima IX** фантастический, и я еще приведу ниже массу примеров, которые сей факт четко подтверждают. Но другой вопрос, что потенциал этот недоступен. Причина банальна и ужасна — проект абсолютно сырой. Недоделанный. Кишащий багами.

И что теперь прикажете делать? Выход один. Придется повествовать как бы о двух играх — Ультиме теоретической и Ультиме реальной. Совсем как русский письменно и русский устно...

ГОЛАЯ ТЕОРИЯ

Скажите, вы видели когда-нибудь на АЗС надпись «1 литр=1 литр», от которой у иностранцев глаза округляются до размера среднего блюдца? Так вот, под почти такой же эгидой проходит и **Ultima IX**, разве что нужно слегка обновить транспарант и вывести на нем «3 стрелы=3 стрелы».

Другими словами — игра ИНТЕРАКТИВНА. Действитель-

ДОСТОИНСТВА

Колоритнейшая сюжетная линия, потрясающий своей интерактивностью мир, отличное озвучивание персонажей, глобальный масштаб действий.

НЕДОСТАТКИ

Бесконечные баги, «сырость» релиза, не слишком удачный интерфейс, заоблачные системные требования при низкой производительности.

РЕЗЮМЕ

Игра, претендующая на титул «Самая Противоречивая Игра Года» - великолепные задумки при убогой реализации. Только для фэнов и/или профессионалов.

7.5

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS







но удивительно интерактивна и жива, если можно так выразиться. Да-да, окружающий мир не олицетворяет собой некий абстрактный антураж. Он именно живет и диктует всем своим обитателям законы. И не наоборот.

Примеры? Сколько угодно. Начнем с трех стрел, которые действительно являются тремя стрелами, без обмана. Потом почти ВСЕ объекты, на которые натыкается алчущий взгляд героя, можно, по крайней мере, перетащить с места на место — то, что обычно является частью текстур в трехмерных играх (книги в шкафах, тарелки на столе и т.п.), в **Ultima IX** предстает самостоятельными объектами. Телевизор включается и начинает работать, часы показывают правильное игровое время, тостер жарит аппетитные ломтики хлеба, выключатели зажигают и гасят свет — и вообще, по дому Аватара можно слоняться часами, экспериментируя со всем подряд и неизменно получая какой-то ответный эффект. В дальнейшем концентрация таких интерактивных объектов несколько снизится, но все равно, поверьте, их будет гораздо больше, чем в любой другой игре.

Прониклись? Я тоже проникся. Но, как оказалось, все это было только началом. Потрясающе реализованы погодные катаклизмы, например, дождь с грозой. А как удивительно красиво тает день в мареве заката, постепенно погружаясь в синеву ночи... Вот где была моя муза! Нет, честное слово, мир поражает своей интерактивностью и стройностью — жители городов не праздно шатаются по улицам, а целенаправленно спешат по своим делам, многие узнают Аватара и здороваются с ним, стражники не просто стоят словно статуи, а прохаживаются по охраняемой территории, кряхтя и позвякивая оружием... Эх, да что говорить!

Впрочем, чего это я все о графике? Давайте обратимся к главному герою. Аватар, следует признать, выглядит молодцом — хорошо сохранился, будку не нагулял, брюшко не отрастил. Он по-прежнему в хорошей спортивной форме, за что честь ему и хвала.

Сложно назвать процесс «изменения Аватара под свой вкус и стиль» генерацией персонажа, так как главный герой — личность достаточно самобытная и яркая. Но давайте по старинке пользоваться привычной терминологией. Итак, процесс генерации персонажа в **Ultima IX** ничем не отличается от процесса генерации в предыдущих частях. Во время вводной части, по совместительству выполняющую роль туториала, вам предложат несколько каверзных вопросов, ответы на которые и определят класс будущего персонажа. Вопросы, повторяю, будут каверзные. Например, что-то из серии: «Вы встретили человека, который двадцать лет назад убил вашего друга. Теперь у убийцы подрастает маленькая дочь. В ваших руках его судьба — проявите ли вы сострадание или справедливость?». Вот и думай. И таких вопросов вам будут задавать довольно много, а в итоге определят основную черту характера, в соответствии с которой и будет определен класс персонажа. Всего в **Ultima IX** наличествует восемь классов — Mage, Bard, Fighter, Druid, Tinker, Paladin, Ranger, Shepard. Более подробно говорить о них не буду — идея ясна, а подробности (в том числе и как выбрать приглянувшийся класс) ищите в руководстве на задворках журнала.

Вообще, число восемь является роковым для игры. Сейчас объясню. Дело все том, что по сюжету в Британнии вновь злобствует демон Страж (Guardian). Для тех, кто не в курсе — с этим красавцем Аватар относительно успешно борется с седьмой части сериала. Так вот, Страж вызволил из-под земли гигантские колонны, которые устремились к небу в восьми центральных городах волшебной страны. При этом в каждом городе жители лишились какой-либо добродетели. Например, в столице — начисто забыли о сострадании, и местный управляющий взял и сослал всех несчастных калек и инвалидов в резервацию. Но самое интересное, что свои действия он вымостил благими помыслами — дескать, боремся за чистоту нации, зачем нам тунеядцы, которые не способны работать на благо отечества и т.д. Молодцы ребята из Origin — они сумели провести очень изящные параллели между сюжетом собственной игры и реалиями нашего мира!

Но вернемся к бедам Британнии. Еще один побочный эффект от деятельности Стража — полная нейтрализация волшебства. Рабочими остались только простейшие заклинания, причисляемые к Линейной Магии (Linear Magic). Чтобы сделать доступными более могущественные заклинания — извольте вернуть людям утерянную благодетель. Отдадите жителям столицы сострадание — получите доступ к заклинаниям Первого Круга (First Circle) и так далее, пока не доберетесь до последнего Восьмого Круга (Eight Circle). Кстати, чтобы получить новые спеллы, нужно сначала раздобыть необходимые реагенты и принести их к придворному магу (удивительно рассеянная, но крайне деловая персона!). Зато потом, когда заклинания будут выучены, никаких реагентов не нужно — расходуется только мана.

Ну, хорошо, а как спасать жителей? Для этого нужно вернуть в местные храмы священные реликвии — руны (Rune). Естественно, этих храмов и рун — аккурат по восемь штук. Кто бы сомневался.

Теперь несколько слов о прогрессе персонажа. Откровенно говоря, статистика и ролевая модель в **Ultima IX** были упрощены до максимума. Из числовых атрибутов остались только мана да хит-поинты; а все скиллы (владение разными видами оружия — кулаками, одноручным, двуручным, посохами и дистантным оружием) и базовые характеристики (ловкость, сила и интеллект) отображаются словами: «слабо», «хорошо», «средне» и т.д. Повышение характеристик — внимание — происходит после того, как будет возвращена в храм очередная руна. Никакого опыта за уничтожение противников! Поэтому сразу рекомендую избегать ненужных стычек — от них нет никакой практической пользы, если не считать за оную некоторое количество золотых, которые выпадают из трупов поверженных врагов. Ну а скиллы повышаются за деньги у более опытных мастеров.

Вся информация, в том числе и о статистике персонажа, помещается в журнал. В нем можно найти сведенья о противниках, список текущих квестов, а также полезный сервис, связанный с сохранением/загрузкой и всевозможными опциями игры. Другой вопрос, что немного напрягает постраничное перелистывание журнала, впрочем, и это можно обойти, если запомнить клавиши быстрого вызова нужных страниц.

Интерфейс **Ultima IX** достаточно прост, но требует определенного привыкания. Четыре столбика-индикатора в углах экрана отображают текущее состояние персонажа и параметры его экипировки — защищенность, атакующую силу оружия, количество хит-поинтов и количество маны. Занятно, что столбики изначально имеют строго фиксированный размер и обладают двумя отметками — максимальное значение характеристики и текущее значение характеристики. В нижней части расположен пояс с двенадцатью карманами, куда можно поместить предметы или заклинания. Нажатием соответствующей функциональной клавиши (F1-F12) вызывается нужный предмет. Удобно и просто.

Нужно ли говорить, что сюжетная линия **Ultima IX** достойна самой высокой похвалы? Уж если основная концепция, связанная с возвращением в сердца людей добродетелей, сама по себе уникальна и необычна, то про витиеватости сюжета вообще можно слагать песни. А как великолепно озвучены NPC! Я был просто поражен, когда услышал, как сорвался голос у одного из жителей города, когда он возмущался поведением «этого идиота!». А какой музыкой звучит сочный и выразительный голос самого Аватара!..

Разумеется, помимо основной сюжетной линии существует множество дополнительных квестов. Причем многие из них зовутся «Easter Eggs», что по смыслу соответствует нашему слову «приколы». Например, один из сумасшедших заключенных будет утверждать, что именно он и есть Лорд Бритиш. Так самое забавное, что его озвучивал ни кто иной... как сам Ричард Гэрриотт! Или другой прикол, связанный с изготовлением отравы для Лорда Бритиша (того, который в игре, разумеется). А чего стоит книжка с названием «Everything an Avatar needs to know about sex»? Опять же — браво, Origin!

Если говорить в целом, то **Ultima IX** сделала шаг в сторону от классических представлений о ролевой игре и стала ближе к жанру Adventure. Как я уже говорил, ролевая модель заметно упростилась, сюжетная линия стала более четко определена, характеристики персонажа носят достаточно условной характер... Но сама игра не стала от этого менее ролевой. В ней есть воистину уникальная атмосферность, четкая стилистика и захватывающий сюжет. А из них, согласитесь, и складывается костяк любой настоящей ролевой игры.

ВУЛЬГАРНО *ОБНАЖЕННАЯ* ПРАКТИКА

Что же, если так все замечательно до счастливого бульканья, то где заоблачный финальный балл? А нет его. Нет по одной простой причине — не смогли...

Давайте разбирать по косточкам. Начну с достаточно мелких недоразумений, которые, в общем-то, и недостатками в лицо не назовешь. Например, несколько смущает полная неуязвимость NPC — как для Аватара, так и для монстров. Также настораживает солидное количество волков (позорных), обитающих в двадцати метрах от загородного дома Аватара. Или телевизор, который показывает лишь один и тот же рекламный ролик протяженностью в несколько секунд. А как вам нравится, что Аватар благополучно подбирает с пола кусок сыра и, глядя на копошащуюся в углу мышь, с хрустом съедает подобранный продукт... ммм... не первой свежести? Потом непонятно, почему Аватар может спокойно убить Йоло, с коим сражался бок о бок в предыду-



щих частях сериала, и вообще никак этот акт вандализма не прокомментировать? Уж не распространилось влияние Стража и на нашего героя?! Физика мира тоже порой преподносит сюрпризы — предметы могут зависнуть в воздухе (особенно на краю какого-либо возвышения), стрелы совершенно безмятежно втыкаются в стекла окон и так далее. Но все это, повторяю, не смертельно. Даже если очень строго и с изощренным пристрастием подходить — можно скинуть полбалла от максимума. Но если вы посмотрите на финальную оценку, то увидите, что речь идет о совершенно иных суммах.

Переходим к по-настоящему серьезным просчетам и фиаско. Главная игла, которой колют несчастных разработчиков все кому ни лень, — это безумно медленная работа игры. Причем на очень мощных машинах, где даже Quake 3 вместе с Unreal чувствовали бы себя достаточно вольготно и выдавали солидное число кадров в секунду. Лучше сядьте, коли стоите на своих двух, — **Ultima IX** отчаянно тормозит на компьютере с конфигурацией PIII 450, 128Mb RAM и TNT2! Уверен, что у большинства из вас, уважаемые читатели, более скромные машины. Я и сам дома держу старый добрый проверенный временем P200, 64Mb, VooDoo2 12Mb, поэтому с дисками Ultima IX я шел к своему компьютеру как импотент в секс-шоп — с интересом, не более. И представьте мое изумление, когда, кряхтя и треща винчестером, игра с грехом пополам заработала. Заработала! Причем всего лишь раза в полтора медленнее, нежели на вышеназванном PIII.

Не буду мучить вас этой загадкой природы. Все просто — **Ultima IX** заточена под Glide API. Причем заметьте — не оптимизирована, а именно заточена. Т.е. на других API (в частности и Direct3D) игра в оригинале практически неработоспособна. На Glide — кое-как функционирует, но весьма неспешно. Качайте патчи, уважаемые!

В ту же копилку — я с ужасом выяснил, что с приличной скоростью **Ultima IX** работала только на машине Самого Ричарда Гэрриотта. Про конфигурацию сего чуда инженерной мысли известно только одно — памяти на борту установлено 512Mb. Остальные составляющие не назывались, видимо, дабы пощадить нервы простых смертных, но что-то мне подсказывает, что составляющие эти подстать объему памяти...

Итог. Только для чипсетов VooDoo2 и VooDoo3. Glide, которого давно уже похоронили, не забыв смачно сплюнуть на могилу, восстал из мертвых и выкинул пару коленцев. Рано забыли про старика, рано... Но даже в наиболее благоприятной конфигурации **Ultima IX** не выдаст умопомрачительного числа кадров. Отсюда неожиданный вывод: что P200, что PIII500 — все едино. Только не поймите меня буквально!

Ладно, неоптимизированный движок игры перемололи. Но, к величайшему моему сожалению, на нем все беды не заканчиваются. С тяжелым сердцем продолжаю неприятный разговор.

Вот что убивает наповал — так это баги. Я не преувеличивал, когда говорил, что эти жуки буквально кишмя кишат в **Ultima IX**. Ну хорошо, можно, приняв слоновью дозу транквилизатора, перетерпеть стабильные вылеты при перезагрузке игры. Можно, стиснув зубы, выдержать испытание исчезающим курсором. Но каким нужно обладать терпением, чтобы снести сюжетно-тупиковые издевательства? Поясню — сюжетная линия дозволяет выполнить определенные действия, которые впоследствии сделают игру попросту непроходимой! Конкретные примеры с такими подводными камнями я постараюсь привести в прохождении, но пока поверьте на слово — такие камни есть, и споткнуться о них проще простого.

Продолжаем грустное повествование. Ядра полетят и в огород интерфейса. Пускай Аватар не умеет ползать на карачках. Ничего страшного — у него фамилия не Крофт, так что оно только и к лучшему. Но вот смириться с тем, что герой не может продолжить движение после прыжка, согласитесь, сложновато. Даже если вы используете для движения правую кнопку мышки, то Аватар все равно остановится после прыжка как вкопанный и будет стоять словно изваяние до следующего нажатия. Впрочем, иногда главный герой впадает и в другую крайность — во время бега он частенько не хочет останавливаться, даже если вы не нажимаете ни на одну из клавиш управления. Хорошо, если он воткнется лбом в какую-нибудь преграду; ну а если впереди будут противники или, того хуже, какой-нибудь крутой обрыв?..

Теперь финальный стон — искусственный интеллект противников. Не сочтите меня слишком придирчивым — я не желал увидеть в поведении гаргулий и скелетов гадкие повадки хитрого скарджа. Чур меня (набожно)! Но ведь нельзя же перед самым началом нового столетья делать AI монстров в виде банального триггера: попал в определенный радиус от противника, и последний побежал на разборку, весело виляя хвостом. Выскочил — интерес мгновенно улетучился. Аплодисменты! В Doom, помнится, и то посмышленее ребята были.

В общем, серьезных промахов разработчики наделали множество. И тем самым загубили потенциальный шедевр. Разругать игру просто — поводов достаточно, да и к тому же, как показывает практика, облаять любой проект гораздо легче, нежели его расхвалить. Причем, практически независимо от качества самого проекта. Впрочем, все мы по натуре не Пушкины, а Белинские. А может, это у меня просто такой вредный характер?..

И тем не менее, играть в **Ultima IX** можно. Авторитетно заявляю – можно, но для этого необходимо: а) иметь титаническое терпение и б) колоссальное желание. Но есть, есть ради чего мучаться и ради чего преодолевать трудности, балансирующие на грани с мазохистским самоистязанием. Ведь за всей плеядой препятствий спрятана одна из лучших игр последних нескольких лет!

ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ *ПОСЛЕСЛОВИЕ*

Мда, без послесловия тут не обойтись. Я хочу, чтобы у вас сложилось правильное представление об игре и чтобы вы четко определили для себя — надо оно вам или нет.

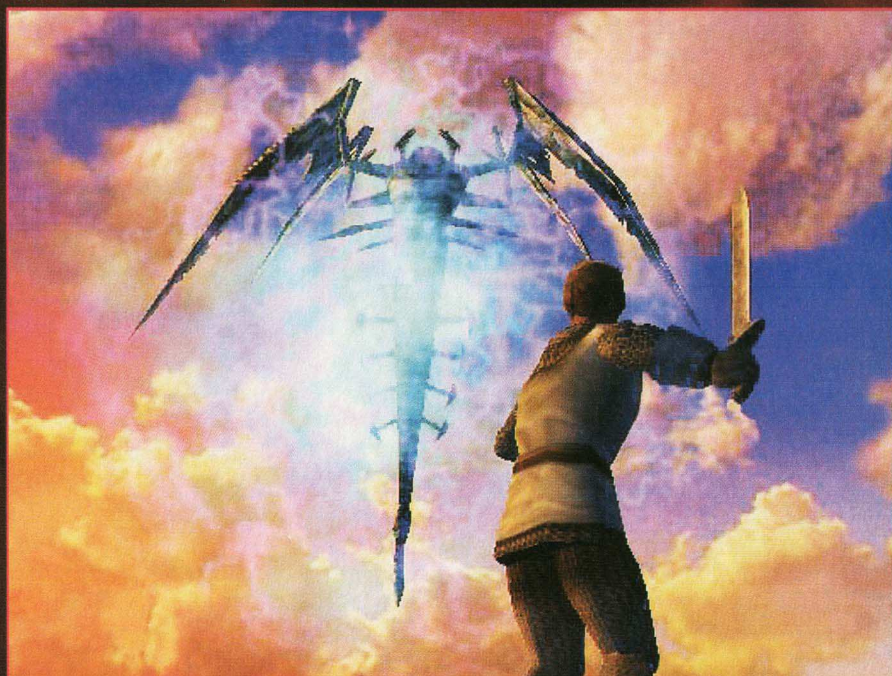
Начну с финальной оценки. 7 баллов — это обычная оценка для средней, проходящей, но крепко сбитой игры. Подходит ли такое определение для **Ultima IX**? Да ни в жизнь! С одной стороны, игре нужно твердой рукой выставить 9.5, а то и все 10 баллов, но с другой — влепить банан (пользуясь школьно-студенческим сленгом — дает себя знать приближающая сессия) за «технические достижения». В итоге получается средний бал, который обычно получают достаточно невзрачные игры, к коим Ultima IX отношения явно не имеет. Вот такая несуразица.

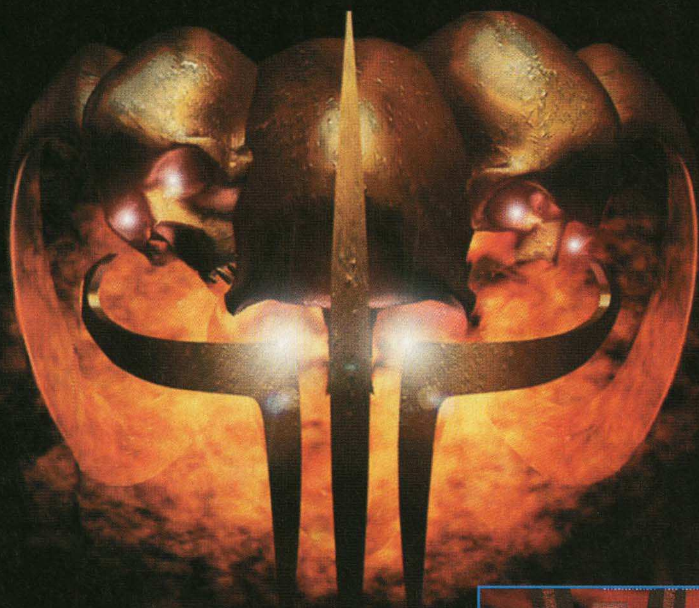
Есть и еще один важный момент. **Ultima IX** — проект не из простых. В нем действительно много свободы и практически нет строгих ограничений. Но за эту свободу нужно с лихвой отплатить вдумчивой и глубокой игрой. Поэтому Ultima IX нельзя порекомендовать новичкам или тем, кто не слишком чтит подобный размеренный и, если хотите, основательный стиль игры.

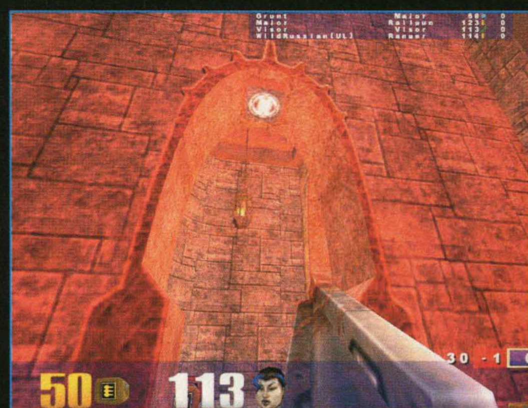
Итог? Прошу! Мы ждали шедевр. И мы его получили. Правда, вышел он как пирог у неопытного кулинара — верх недопеченный, низ подгорел, но зато середина...

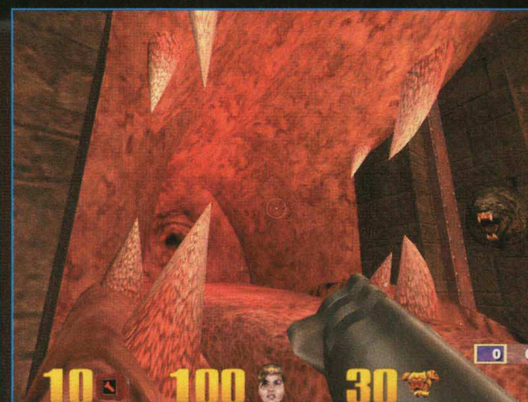
А середина, друзья, действительно великолепна!

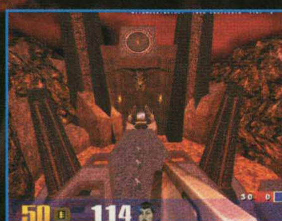
СИ *REVIEW*





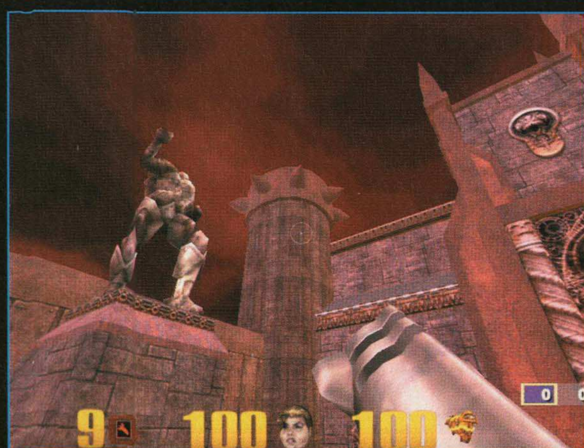




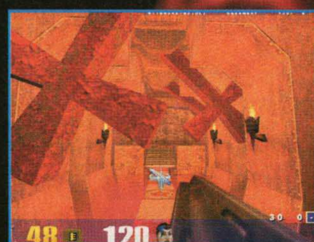


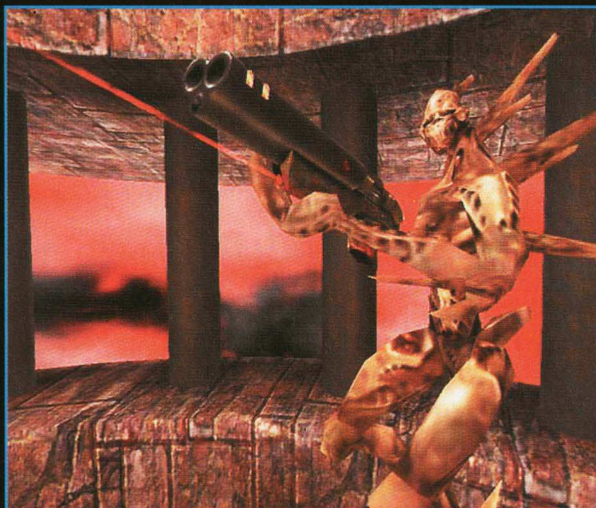
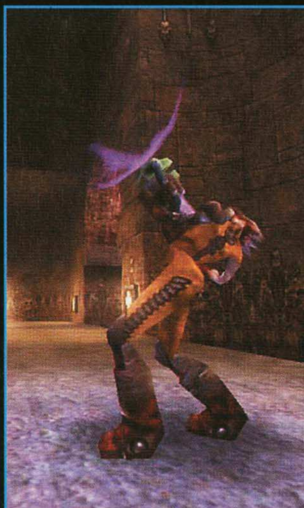
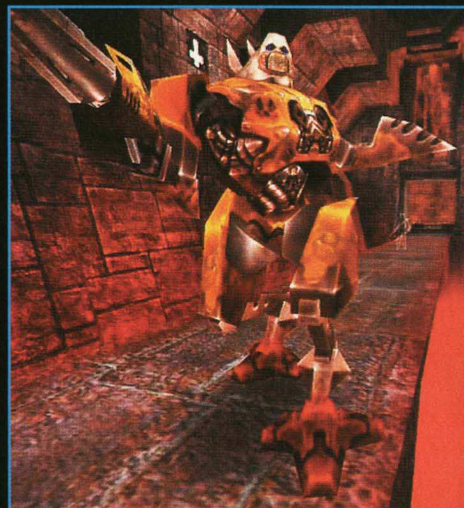
ТРЕТЬЕ *ПРИШЕСТВИЕ*









Платформа: PC
Жанр: action
Издатель: Activision
Разработчик: ID Software
Требования к компьютеру: P-233 MHz or faster CPU, 8 mb Video Card, 64mb RAM, 70 mb HD space min
Интернет: www.quake3arena.com/

QUAKE III ARENA

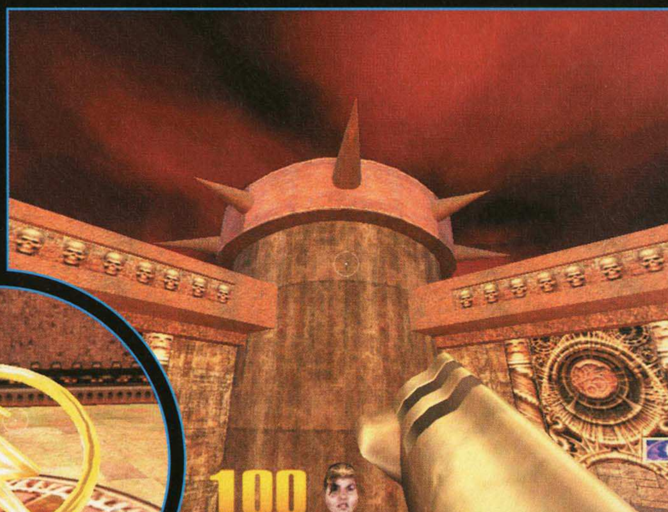
Леонид Акиншин

Не успело одуревшее от убийств человечество прийти в себя от Unreal Tournament-а (UT), как на Землю пришла новая, не менее страшная беда. Беда, от которой нет спасения. Беда под названием Quake 3 Arena (Q3).

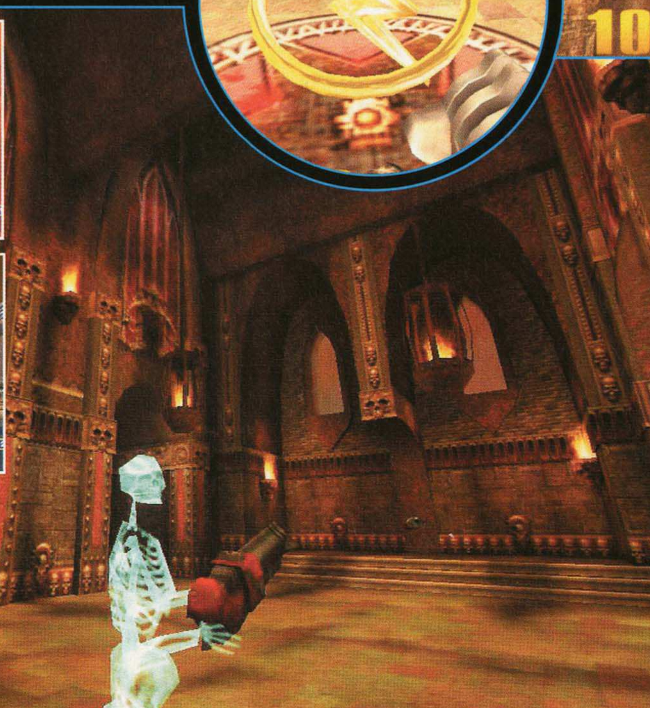
Плачьте, жёны, матери и малые дети! Рыдайте, ибо горе ваше воистину велико! Не обольщайте себя ложными надеждами: вы надолго лишились ваших мужей, сыновей и отцов! Смачно матерясь, сутками сидят они у мониторов и вышибают мозги себе подобным. И нет в мире силы, способной остановить это безумие. Устаёшь от UT — переходишь на **Q3**; устаёшь от **Q3** — возвращаешься к UT. И так далее, и тому подобное. Процесс бесконечен. UT плюс **Q3** — это смертельно. Это как пиво с водкой, как два куска обогащённого урана.

Выход сразу двух шутеров нового поколения с интервалом в одну неделю — событие действительно из ряда вон выходящее. Такого не было ещё никогда и, возможно, уже не будет. Другой вопрос, хорошо это или плохо. Для тех, кто поигрывает (не играет, а именно п о и г р ы в а е т) во всё и вся, ни во что особо не углубляясь, это, безусловно, подарок судьбы. Им хоть каждый день новую игру подавай; они только спасибо скажут. А вот людям серьёзным такие подарочки могут создать большие проблемы. Почему — смотри выше. Семья кушать просит, а от выстрелов, собственного мата и пинающих в стены соседей постоянно болит голова. Напрасно стараетесь, товарищи жильцы! Ах ты гад! Отдай ружьё! Отдай ружьё, говорю!! АААА!!!

По правде говоря, То, Что Произошло, вызывает некоторое недоумение.







Объяснения типа «так получилось» просто нелепы. «Так получиться» могло с UT, но уж никак не с Q3. Совершенно очевидно, что дата выхода второй по счёту игры была выбрана сознательно. И, боюсь, неудачно.

К моему глубокому сожалению, **Q3** имеет все шансы стать очередным примером того, как важен не сам факт, а МОМЕНТ выхода игры. История с Unreal и UT наглядно показала нам всю непоправимость того вреда, который может быть нанесён игре излишней поспешностью её создателей. Игра, опередившая своё время минимум на

Д О С Т О И Н С Т В А

Технологическое совершенство, качественный дизайн, открытость игры для будущей эволюции.

Н Е Д О С Т А Т К И

Пробелы в интерфейсе, недостаточное количество арен для различных режимов, слабый single-player режим.

Р Е З Ю М Е

Хорошая, интересная игра. Но для многих — разочарование. До абсолютного шедевра далеко.

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

полтора года (Unreal), имела все шансы стать одним из величайших хитов всех времён и народов. И всё что для этого нужно было сделать господам из Epic Games, это не торопиться! С момента рождения игры до появления у неё нормального сетевого кода разработчикам потребовалось целых полгода; приблизительно столько же времени ушло на массовое приобретение народом Celeron-ов, вторых Pentium-ов и видеоускорителей. Выйди Unreal не в середине, а в конце 1998-го, и мы, возможно, никогда не увидели бы UT.

По-человечески понять ID Software можно. Поступок совершенно бессознательный, рефлекторный. Дескать, караул! Игра-конкурент уже вышла, а мы чего ждём? Мы тоже игры делать могём! Не беда, что многие квакеры давно уже плюются от демо-версии **Q3** и всё более откровенно посматривают в сторону UT. Мы же великая ID Sofrware! Мы сделали оба Doom-а и оба Quake-а! Нате вот вам новый Quake, получайте!

Почему я всё время вспоминаю Unreal и UT, спросите вы? Да так, к слову пришлось. Шучу, конечно. Просто не следует забывать, кто тут первый. А ПЕРВЫМ в новом поколении шутеров был и навсегда останется UT. Да, дорогой читатель, вы поняли меня правильно. Устанавливая такую иерархию, я, разумеется, имею в виду не одну лишь дату выхода игры. Я намекаю (заметьте, не утверждаю, а н а м е к а ю!) на нечто куда большее, на нечто, чему все мы вскоре станем живыми свидетелями.

Что стоило великой ID немного подождать? Подождать с достоинством, с чувством уверенности и внутренней силы? А потом, через пару месяцев, бухнуть, наконец, на наши головы своё бессмертное творение? Да уставшие от UT-шных «сфер», Impact Jump-ов и Head Shot-ов геймеры приняли бы новый Quake просто на ура! Неужели в гордой ID не смотрят демоверсии игр-конкурентов, не общаются с геймерами и принципиально не играют ни во что, кроме собственной продукции? Неужели хоть одному человеку в целом мире было не ясно, что UT для **Q3** — это не лучший фон? Разумеется, третий Quake обречён на популярность. Но лишний миллион проданных копий не помешает даже самому великому хиту.

Разумеется, я всего лишь человек и могу ошибаться. Разумеется, в ID умеют не только делать, но и продавать игры. Прав я или нет, сейчас уже не важно. Игры выходят именно тогда, когда их выпускают. Игра не воробей; вылетит — не поймаешь. Дело сделано, и теперь нам остаётся лишь наблюдать результаты и делать выводы. Epic Games уже получила хороший урок; теперь пришло время ID.

Но вернёмся к рассматриваемой игре.

Q3 выдержан в лучших традициях бессмертного сериала. Понимать это следует как похожесть последнего Quake-а на первый и его полную непохожесть на второй. Атмосфера ада, испарившаяся было в Quake2, возгорелась в новой игре с новой силой. Игрок попадает в мистический мир Вечной Арены (The Arena Eternal), созданной некими Мастерами для своих садистских развлечений. Мастера сии затерялись в глубине веков, но сотворённый ими мир живёт. Создатели The Arena Eternal знали толк в битве и умели получать от неё удовольствие. Этим объясняется как внутреннее устройство Арены, идеально приспособленной для такого рода утех, так и её бессмертное население, состоящее из лучших воинов всех времён и народов. Большую часть этого континента составляют обычные и киборгизированные люди (Cybronic Human), но встречаются и более экзотические создания (роботы, инопланетяне, даже Глаз, не удовлетворившийся своей ролью наблюдателя и решивший принять в вечной битве непосредственное участие).

Как вы уже догадались, нормальным состоянием обитателей этого сюрреалистического мира является жестокий бой с себе подобными. Как и в мире UT, проблема бессмертия в адском мире Арены решена окончательно и бесповоротно. Всякий раз, когда тот или иной гладиатор погибает, мистические силы вновь возвращают его к жизни. Битва на Вечной Арене не должна прекращаться. И она не прекращается никогда.

Сразу скажу, что такой подход к объяснению DeathMatch-а нравится мне куда больше, чем его UT-шный аналог. Я всегда ставил мистику выше самых высоких технологий. В мире научного прогресса всё должно быть чётким и определённым; в мистике же есть недосказанность, незавершённость и, как следствие, большой простор для фантазии. Впрочем, это уже дело вкуса.

Разумеется, Арена не является единым целым. В ней выделяются крупные образования под названием Ярусы, состоящие из более мелких Уровней. В сингле игрок волен проходить уровни одного яруса в произвольном порядке; переход на следующий ярус обуславливается победой игрока на всех уровнях яруса предыдущего. Последний этап игры состоит из единственного дуэльного уровня, где вас ждёт Xaero, величайший из величайших бойцов Вселенной.

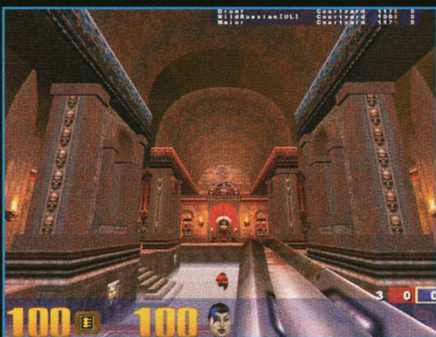
В реальности всё это выглядит, однако, далеко не столь хорошо, как господа читатели могут заключить из моих слов. По сравнению с блистательным синглом UT, сингл **Q3** попросту убог. Он явно делался впопыхах, на скорую руку, в самый последний момент. Внутри игры вы не найдёте вообще никакой содержательной информации. Описание мира Арены, досье на её обитателей и т.п. — всё это находится в Руководстве Пользователя и может быть прочитано вами в свободное от игры время. Свободное в полном смысле этого слова, ибо замечательная программа **Quake3** не допускает пользователя к одновременной работе с другими приложениями. Настоящий каменный век! Никакой нелинейности, никаких описаний уровней, никаких вариантов игры, кроме обычного DeathMatch-а. Да, в **Q3** нет ни Assault-а, ни Domination-а. Но Capture The Flag-то на месте! И командный DeathMatch, слава Богу, присутствует. Какие проблемы?

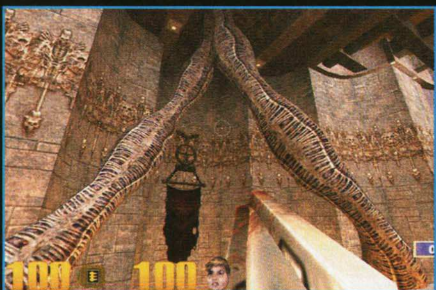
А проблемы, видимо, в том, что уж очень хотелось старушке ID сделать сингл, не похожий на сингл UT. У вас разные варианты игры? А у нас будет один! У вас каждый уровень имеет своё описание? А у нас этих описаний не будет вовсе! У вас вся полезная информация находится непосредственно внутри игры? Ну а мы поместим её в Manual; кому надо, тот прочтёт. Нет, господа разработчики, это уже не гордость. Это гордыня, которая есть грех. Никак не хочет понять наша дорогая ID, что она давно уже не диктует моду в жанре. А откровенное наплевательство на его (жанра) каноны может ей просто-напросто навредить.

Предвижу, господа читатели, ваши возражения. Главное в **Q3** — это мультиплеер; сингл же существует лишь постольку поскольку. Для сопливых пацанов, да для убогих, у кого всё ещё нет выхода в Интернет. Отвечаем. Представьте на секунду, господа, что на фоне существующего UT выходит такой **Q3**, где для одиночной игры нет вообще ничего. Ни сингла, ни ботов, ни-че-го. Чистый мультиплеерный шутер. Представили? А теперь подумайте, сколько времени станете проводить за такой игрой ежедневно вы лично и ваши знакомые геймеры? И через сколько дней вы навсегда положите диск с этим чудом на полку, перейдя на что-нибудь менее скучное? Дальнейшие комментарии, я думаю, излишни.

К сожалению, нарушение канонов жанра в **Q3** не ограничивается убогостью сингла. Командный DeathMatch в **Q3** возможен не на всех, а лишь на четырёх специальных уровнях







(!!). Это обстоятельство настолько удивительно, что я даже не возьмусь его комментировать.

Другим откровенно неудачным новшеством является пятисекундный респаун оружия. Классические режимы WeaponStay=True или False полностью теряют в такой ситуации свой смысл. Q3 — это нечто среднее; оружие есть практически всегда, но всё же не совсем. Данное ID-шное изобретение я также не стану критиковать; это уже многократно сделано до меня другими людьми. Любопытно, что в командных играх (Team DeathMatch, Capture The Flag) время респауна оружия увеличено до вполне приемлемых 30-ти секунд. Manual объясняет это тем, что в таких условиях легче контролировать ресурсы уровня (?!!). Следуя столь извращённой логике, время респауна оружия необходимо было сделать динамически изменяющимся в зависимости от количества находящихся на уровне игроков. Чем больше толпа, тем меньше давать на эту толпу оружия. Зато как здорово тогда будут контролироваться ресурсы!

А вот вываливающиеся из убитого игрока Power-Ups-ы — настоящая находка ID. В Q3 к данному классу объектов относятся Quad Damage (усилитель оружия), Regeneration (постепенная накачка здоровья до 200 процентов), Invisibility (невидимость), Haste (ускоритель течения времени) и Flight (способность летать). Обладатель того или иного полезного предмета хорошо заметен, что вызывает в остальных игроках самые низменные чувства. Вокруг непрерывно меняющего своих хозяев Power-Up-а возникает весёлая кутерьма, очень положительно сказывающаяся на балансе игры да и на геймплее в целом. Вываливающиеся предметы — вещь, безусловно, умная и во всех отношениях правильная.

Довольно спорным новаторством являются «прыгалки» (Acceleration Pads и Bounce Pads), полностью заменившие в третьем Quake лифты, а отчасти и RocketJump-ы. Трудно сказать с определённостью, хороши или плохи эти странные транспортные средства. Надо поиграть побольше, присмотреться. Время покажет.

Последним изобретением, которое бы мне хотелось отметить, являются хорошо заметные иконки, возникающие над головами пишущих сообщение игроков, а равно и их коллег с большим пингом. Благородная мысль разработчиков исключить случайные убийства беспомощных игроков приводит на деле к прямо противоположному результату. Не понимать такой простой вещи могут только сотрудники фирмы-производителя компьютерных игр.

Забавным является то, что мессаги в Q3 пишутся не только людьми, но и ботами! Бот натурально останавливается, тужится, в результате чего на свет появляется сообщение, а облегчившийся писатель встряхивается и с новыми силами продолжает свой путь.

Боты в Q3 заслуживают того, чтобы о них поговорить подробнее (здесь и далее имеются в виду Nightmare-боты). На протяжении недели беспрерывной игры я не видел ни одного осмысленного ухода этих созданий от вражеской атаки! Весь их искусственный интеллект сводится лишь и исключительно к меткой стрельбе. Этим боты Q3 заметно отличаются от своих UT-шных собратьев и отличаются, увы, не в лучшую сторону.

На подавляющем большинстве уровней алгоритм достижения победы над ботами нового Quake-а прост до слёз. Сперва необходимо выяснить, где боты любят бывать чаще всего. Такие места есть на каждом уровне, и обнаружить их не составляет большого труда. Затем следует найти большую пушку (идеальный вариант — Bfg10k, вариант похуже — Rocket Launcher; может сойти и Plasma Gun), присовокупить к оружию QuadDamage (если он есть) и отправиться на обнаруженное ранее фрагоносное место. При необходимости процедуру приходится повторять несколько раз. Используя подобную примитивную тактику, проиграть Q3-шным ботам оказывается весьма непростым делом. Уровень интеллекта электронных оппонентов не играет при этом никакой роли; из глупой и из умной голов мозги вылетают совершенно одинаково.

Пожалуй, это не так уж и плохо. Будем честны: в UT с ботовским интеллектом имеется явный перебор. Далеко не каждый игрок способен заставить себя пройти Tournament на уровне сложности Godlike. А вот Q3 на Nightmare по силам любому нормальному геймеру. Сие есть правильно и демократично!

Что в третьем Quake исполнено действительно плохо, так это способ общения человека и ботов в команде. В UT для этих целей существует специальное меню, вызываемое нажатием кнопочки V прямо во время игры. Отдача конкретной команды тому или иному боту — дело пары секунд. В Q3 же приказы надлежит вводить по старинке, т.е. вручную! Список ботовских команд здесь значительно больше, чем в UT. Можно предположить, что и играют Q3-шные боты под воздействием этих команд лучше UT-шных. Но вот проверить это предположение на практике не хватит духу ни одному нормальному человеку. Копаться в огромном списке, назначать команды половине кнопок клавиатуры, а затем, в жарком бою, мучительно вспоминать, какая именно клавиша за что отвечает — дело для законченных маньяков.

Осознав, что я не стану заниматься этим никогда, я поступил проще. Не обращая внимания на остальных членов команды, наплевав на всё и вся, я стал нагло идти на прорыв с целью единоличного захвата чужого флага. Каково же было моё удивление, когда такая идиотская тактика оказалась не просто, но исключительно эффективной! Метод работает идеально на любом уровне, при любом количестве ботов и при любой величине их интеллекта. Надо ли говорить, что с Godlike-ботами в UT подобные номера не проходят в принципе!

Q3 вообще проще, чем UT. Заметьте, я не сказал: «примитивнее» или «хуже». В простоте есть свой кайф и свой смысл. Сложность, вычурность Unreal-а и UT я склонен считать недостатком этих игр, да простят мне братья-Unreal-еры это богохульство. Нам, положим, не нужно напоминать себе, что при помощи SockRifle-а надлежит делать «сферы», ракетами нужно стрелять в пол, а из SniperRifle-а должно метить в голову. Правильное использование каждого вида оружия осуществляется автоматически, без участия сознания. Мы давно воспринимаем это как нечто простое и естественное, как нечто само собой разумеющееся. Но не следует забывать, что другие люди видят мир иначе. И для новичка, и для профессионального квакера Q3 существенно проще, чем UT. Проще, а потому ближе, родней и понятней.

Но вот, мы добрались, наконец, и до движка. Движок Q3 был разрекламирован едва ли ни больше самой игры. Фактически, движок Q3 объявлялся её главной достопримечательностью. О кривых поверхностях и бесчисленных прочих достоинствах чудо-движка слышали, я думаю, даже самые далёкие от шутерного мира игроки. И вот, наконец, это чудо у нас в руках, и мы можем рассмотреть его во всей его дивной красе.

Не удержусь и скажу-таки пару слов о «кривых поверхностях». Как в состоянии заметить любой не лишённый глаз человек, никаких кривых поверхностей в Q3 нет. Есть обычные полигоны, количество которых меняется в зависимости от расстояния, разделяющего их и игрока. В ответ на заявления, подобные тому, что я только что озвучил, принято толково объяснять, что движок-де работает с настоящими кривыми поверхностями, но лишь и исключительно внутри себя самого; отображаются же эти поверхности посредством полигонов лишь потому, что в настоящее время просто не существует способа их (кривых поверхностей) правильной отрисовки.

В русском языке рассуждения такого свойства принято называться простым и звучным словом «демагогия». Если я кому-то показался излишне резким, загляните в словарь. Когда мне говорят, что движок игры полностью трёхмерен, я смотрю на экран монитора и вижу на нём полностью трёхмерные объекты. Когда мне говорят, что в движке игры реализовано динамическое освещение, я смотрю на экран монитора и вижу там динамическое освещение. Поэтому, когда мне говорят, что движок игры работает с настоящими кривыми поверхностями, я, как и любой нормальный человек, смотрю на экран монитора и ожидаю увидеть там настоящие кривые поверхности, а отнюдь не наборы полигонов. И не надо говорить мне о том, что «ВНУТРИ себя движок работает с кривыми поверхностями именно как с кривыми поверхностями». Мне, как любому нормальному пользователю, решительно наплевать, в какой именно форме, в виде кривых, прямых, римских цифр или китайских иероглифов, представляет этот движок внутри себя те объекты, с которыми он работает! Это избыточная, не поддающаяся проверке информация, и сообщать её конечному пользователю просто-напросто нехорошо и неэтично. Сколько бы мне ни рассказывали об особенностях внутреннего устройства программы Quake3, я при всём желании не смогу сказать, что программа эта умеет работать с настоящими кривыми поверхностями. До тех пор, пока я не увижу эти поверхности на экране своего монитора. Всё; вопрос закрыт.

Обратившись от рекламных трюков к вещам реальным, надо сказать, что такого количества полигонов на кубический метр уровня не было ещё нигде и никогда. Это действительно смотрится, это действительно здорово и красиво. Движок Q3 является достижением; это очевидный и бесспорный факт. Вместе с тем, необходимо отметить и один имеющийся у этого творения заметный недостаток.

Им является традиционная проблема ID-шных движков, связанная с большими пространствами. Чуть уровень посложнее, чуть зал повыше и пошире, и игра начинает откровенно подтормаживать. Ещё яснее, чем количество кадров в секунду, свидетельствует об этой проблеме сама архитектура игровых уровней. Клаустрофобия ощущается даже под открытым небом, даже в чёрном «бесконечном» пространстве! Ощущается едва ли ни более отчётливо, чем в самой первой игре сериала.

Не лишены изъянов и некоторые другие аспекты внешнего, так сказать, оформления игры. High Quality Sky, опция, над которой я однажды уже потешался, сохранилась со времён Q3Test и благополучно вошла в финальную версию игры. Извините меня, но если это High Quality, то я — Билл Клинтон. Зайдите на любой Unreal-овский или UT-шный уровень, где есть хоть маленький клочок неба, видимый сквозь маленькую дырку под потолком, подлетите поближе и посмотрите, что такое High Quality Sky! То, что в Unreal-ах делается шутя, походя, между прочим, в Q3 не делается вовсе. Что это: недостаток ли движка, небрежность ли графики или дурной вкус дизайнеров уровней? Трудно сказать.

Неприятно удивляет анимация (одна из ХУДШИХ, виденных мною!), а также следы крови, копоти и пуль на стенах. Ну с первой, положим, всё ясно; анимация игрока никогда не была коньком ID Software. Но вот следы... Полагаю, что если бы в Doom-е были следы на стенах, они бы выглядели приблизительно так же, как и в Q3. Поверить, что и это является недостатком движка, совершенно невозможно. Это уже просто откровенная халтура.

Однако, господа читатели, пора мне и честь знать. Пришло время подвести некоторые итоги и сделать предварительные выводы.

Большая часть замеченных мною недостатков производит впечатление элементарных недоделок и недодумок. Поспешность, как говаривал Козьма Прутков, бывает нужна лишь в двух случаях: при ловле блох и при поносе. Выпуска компьютерных игр, как можно заметить, в этом списке нет.

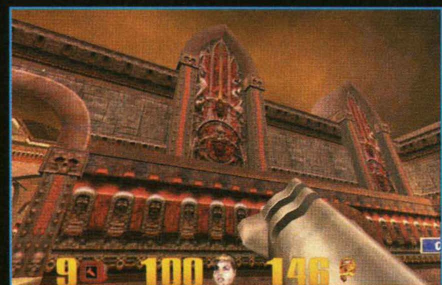
Основные сильные стороны третьего Quake-а те же, что и у всех его предшественников. Q3 силён традицией, отличной, въевшейся в кровь нескольких поколений атмосферой, годами отшлифованным геймплеем. Потенциал третьего Quake-а чрезвычайно высок в силу одного лишь генетического происхождения этой игры! Это действительно очень мощная сила, которую никак не следует недооценивать.

Q3 силён также своим ультрасовременным движком. Массы всегда были падки на новые технологии; не устоят они и на этот раз.

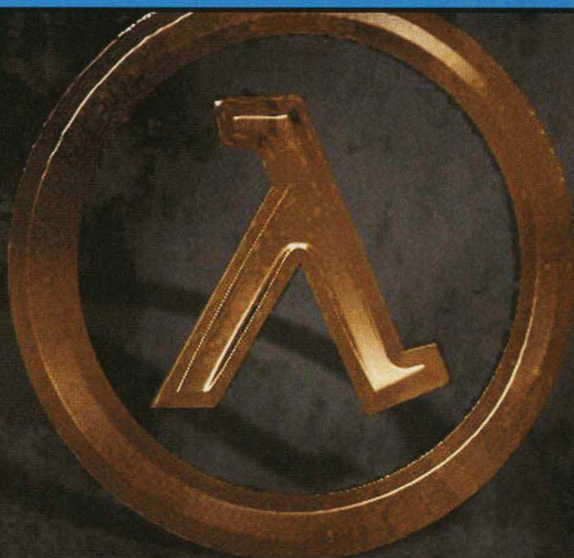
Кто победит, Q3 или UT? Моя бы воля, не победил бы никто. В глубине, в сердцевине этих игр нет никакого противоречия и никаких предпосылок для конфликта. Внешне эти игры различны, внутренне — глубоко едины. Но мирного сосуществования им уже, к сожалению, не суждено. Выпустив Q3 через неделю после выхода UT, ID Software пошла на открытую конфронтацию с оппонентом. Это вызов, прямое объявление войны. А раз будет война, будет и победитель.

Во что играть лично вам? Да во что хотите! Q3 — проще (в хорошем смысле слова), задорней и веселей; UT — сложнее, основательней и профессиональней. Лично я играю и в то, и в другое. Q3 и UT — две стороны одной медали; они отлично дополняют друг друга. Короче говоря, выбирай сердцем!

СИ REVIEW



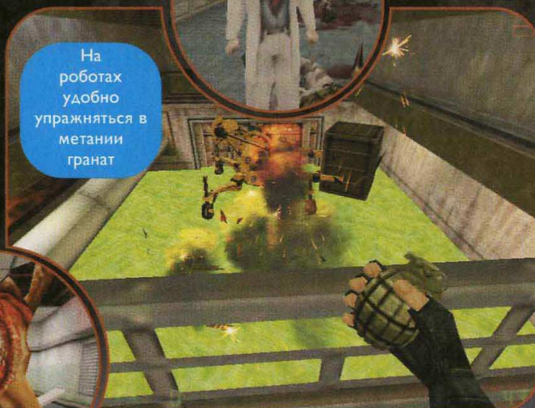
ДРУГАЯ *СТОРОНА* МЕДАЛИ

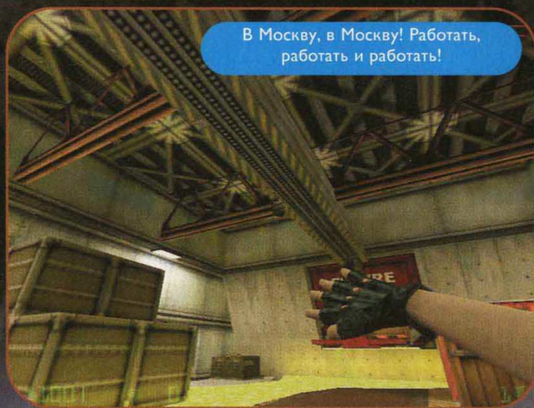


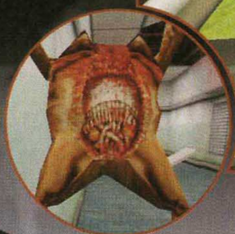

Честное слово это не я! Они уже убитыми пришли!


Мины с дистанционным управлением позволяют эффективно устранять любые препятствия



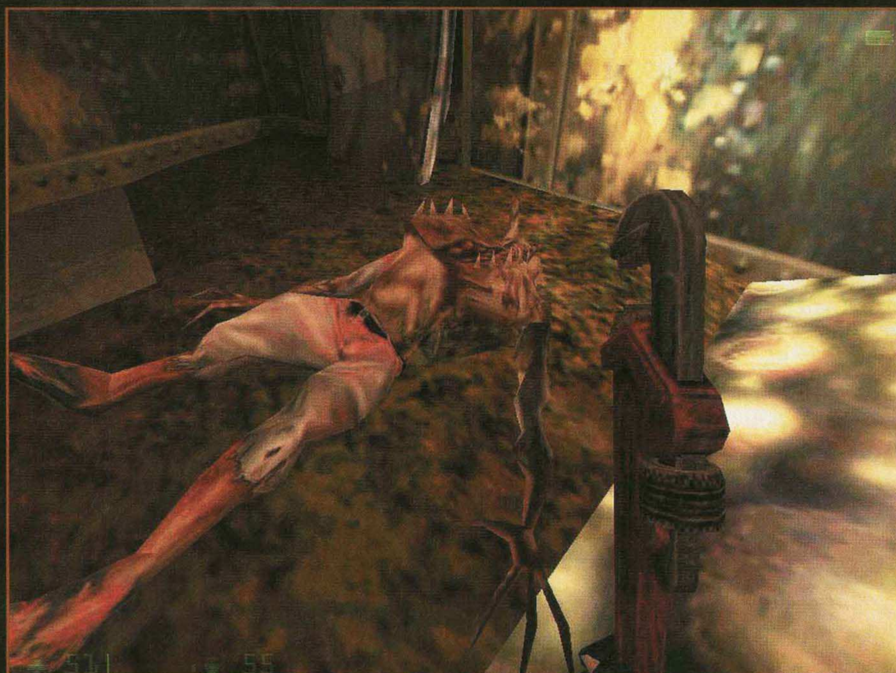

На роботах удобно упражняться в метании гранат


В Москву, в Москву! Работать, работать и работать!






Последние наставления подчиненному



Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Издатель: Sierra
Разработчик: Gearbox Software
Требования к компьютеру: P-200, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор
Интернет: http://www.gearboxsoftware.com/


Охота с арбалетом в самом разгаре


Дракончика стошнило прямо в вагон


Этого пассажира мы не ждали...

HALF-LIFE:OPPOSING FORCE

Вячеслав Назаров

Почему-то я не люблю милиционеров. Военные также не вызывают у меня резких, а если честно, то вообще никаких приступов симпатии. К сожалению, подавляющие большинство серых братьев и гораздо более разноцветных, но все равно весьма однообразных в своих вариациях на тему цвета хаки представителей племени солдафонов заставляет в очередной раз задуматься о том, что человек все же является шуткой природы. Правда, далеко не всегда удачной.

Солдатами не рождаются — солдатами умирают...

Народная мудрость©

Впрочем, я не исключаю возможности существования львов-вегетарианцев, безалкогольного спирта, добрых сотрудников ГИБДД и умных военных и понимаю, что никто не виноват в том, что они ни разу не встречались на моем жизненном пути. Прошу занести в протокол: именно на моем жизненном пути. К великому множеству виртуальных миров, в которых я побывал, данное утверждение не относится. Огромное количество Вселенных заселено белыми и пушистыми стражами закона, отважными и благородными выпускниками военных училищ, которые изо всех сил борются со злом и спасают человечество. И несмотря на то, что отдельные разработчики игр культивируют образы антисоциальных элементов, политкорректные создатели миров делают главными героями в них служителей закона. Но иногда с компьютерными компаниями случаются метаморфозы, и они вводят в уже существующие Вселенные персонажей, стоящих на стороне правопорядка. Такое чудо произошло и в недрах Sierra, которая решила с помощью военных навести порядок в мире Half-Life. Для этого компании даже пришлось выпустить новую игру — **Half-Life: Opposing Force**.

ОППОЗИЦИЯ *ПОЛУРАСПАДА*

Все игроки, кому удалось побывать в мире Half-Life в шкурке Гордона Фримена, наверняка не могут забыть отряды солдат, всеми силами пытающихся прервать жизненный путь их гражданского альтер-эго. Впрочем, даже если виртуальные бойцы страдают замечательной болезнью, при которой ничего не болит и каждый день удается получать массу свежих новостей, а проще говоря — склерозом, разработчики **Half-Life: Opposing Force** напомнят им об этих славных ребятах с первой же минуты игры. Дело в том, что на этот раз путешественникам по компьютерным мирам предстоит выступить на стороне противников очкарика Фримена.

В то время как тезка знаменитого джина Gordon's выбирался из исследовательского центра, туда был направлен отряд головорезов, завербованных правительством, дабы убрать лаборатории, вымыть полы и вообще навести порядок на этом антинаучном объекте. Именно в роли одного из лучших бойцов страны загнивающего капитализма — кап-

ДОСТОИНСТВА

Великолепная атмосфера. Достаточно высокий уровень AI противников. Большое разнообразие оружия. Возможность практически полноценного общения с персонажами во время воспитательных бесед.

НЕДОСТАТКИ

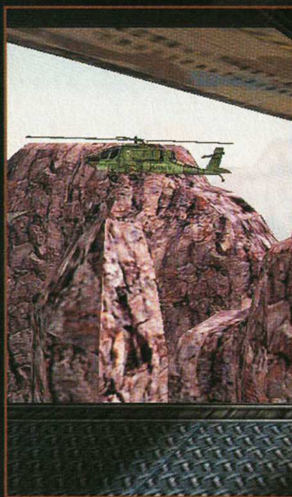
Мучительно долгая загрузка очередных уровней. Небольшие ошибки в движке: например, наложение полигонов. Более чем посредственное музыкальное сопровождение.

РЕЗЮМЕ

Игра обязательна для ознакомления и глубокого изучения всем ценителям мира Half-Life и простым любителям качественных игровых проектов. Тем более что по своей сути Half-Life: Opposing Force является самостоятельным произведением, выходящим за рамки обыкновенного mission pack'а.

7.5

1.5	VIDEO
1.5	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS







рала Адриана Шепарда — игроки отправляются выполнять официальное задание командования: уничтожить главного виновника происходящих безобразий — Гордона Фримена. Но будучи отрезанным от своего отряда, как аппендицит, господин Шепард оказывается в хаосе, устроенном монстрами, пришедшими из другого мира. Разумеется, этими негодяями оказались представители расы «X», если использовать термины, принятые в приличном обществе. С первых же минут стало ясно, что сделав Black Mesa своим плацдармом, гнусные пришельцы решили уничтожить наш родной мир, превратив его в голую и безжизненную пустыню, в которой не встречаются страусы.

Приняв боевые сто граммов и трезво оценив обстановку, Адриан Шепард принял решение, достойное настоящего солдата, — выполнить свое задание любой ценой. Итак, зачистка Black Mesa начинается...

СТАРЫЙ ДВИЖОК ДЛЯ НОВОЙ ИДЕИ

Вряд ли найдется хотя бы один смельчак, который возьмется утверждать, что оригинальный Half-Life от Valve Software является всего лишь стандартным 3D-action'ом. Возмущенная общественность потребует распять, ну или раз шесть-семь подряд заставить несчастного пройти от начала до конца весь путь Гордона Фримена, чтобы тот отрекся от своих слов и признал гениальность этого произведения компьютерного искусства. Игре в самом деле удалось совершить революцию в жанре, продемонстрировав на собственном примере, что action-проекты могут не только выполнять роль виртуального тира, выставляя перед игроком новые и новые легионы безмозглых монстров для битья. Вместо этого Half-Life бросал вызов серому веществу, томящемуся внутри черепных коробок игроков, ставя перед ними отнюдь не тривиальные задачи и погружая их в атмосферу научно-фантастического приключения. Во многом этому способствовала и изумительная графика игры, созданная с помощью одного из самых совершенных на тот момент времени 3D-движков. Строго говоря, **Half-Life: Opposing Force** является add-on'ом, поэтому разработчики, не мудрствуя лукаво, просто воспользовались примененным в первой части игры графическим ядром, не внося в него абсолютно никаких изменений. Но несмотря на то, что на носу уже новое тысячелетие, а 2000 год вообще грозит наступить со дня на день, визуальному воплощению приключенческого боевика все еще удается будоражить умы. А великолепный дизайн уровней заставляет игроков с первых же минут, проведенных в Black Mesa, забыть о том, что существуют другие миры, в том числе и реальные, и с замиранием сердца следить за разворачивающимися событиями, гадать о том, какой сюрприз поджидает их за ближайшим углом. Одним словом, совершая стремительное погружение в фантастический океан **Half-Life: Opposing Force** рекомендуется ставить таймер на всплытие, иначе в этой виртуальной Вселенной можно остаться навсегда...

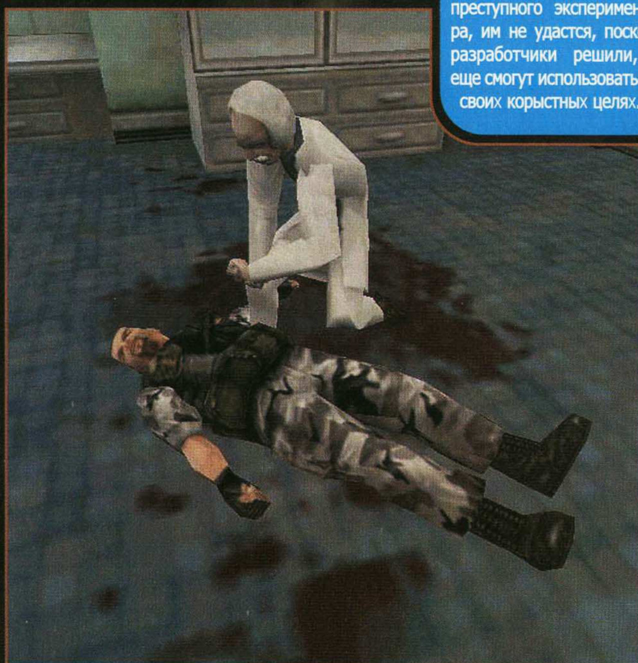
На этапе подготовки к заданию бойцы познакомятся с очаровательным сержантом Дриллом, который всячески мучает и истязает курсантов в своем тренировочном лагере. Но стоит лишь услышать его вопль, как душа наполняется радостью и спокойствием, ведь озвучивает командира голос широко известного в узких кругах Дюка Нюкема.

НОВЫЕ ИДЕИ ДЛЯ СТАРОГО ДВИЖКА

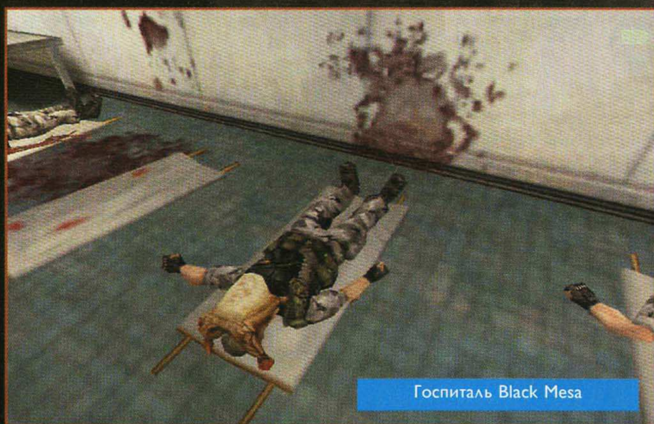
Воссоздав загадочный комплекс Black Mesa, разработчики из Gearbox Software разбили его на 40 уровней, объединенных в шесть глобальных главных, в которых будет рассказана история похождений отважного бойца Адриана Шепарда. Как и в реальной жизни, в **Half-Life: Opposing Force** смелость и храбрость служителей закона находится в пропорциональной зависимости от их количества. А поскольку зачищать логово гнилых интеллигентов первоначально отправлялись целые батальоны спецназа, собранные из лучших головорезов, то неудивительно, что действовать они предпочитают уже сработавшимися командами. Боец, умеющий читать, проверяет прописку у ученых; обладающий способностью внятно изъясняться — передает по рации полученную информацию, а третий поросенок следит за тем, чтобы никто не вмешался в процесс выявления преступных элементов. Зная, что поведение Шепарда контролируется игроками, разработчики позволили ему периодически вставать во главе таких небольших отрядов. Причем в **Half-Life: Opposing Force** интеллект стражей правопорядка вполне сравним с интеллектом представителей научных кругов, обитающих в этом мрачном месте. Однако годы, проведенные в военных учебных заведениях, все-таки наложили на них свой отпечаток, иначе довольно странное поведение подчиненных, когда они не могут пересечь некие невидимые барьеры или просто превращаются в людей, перенесших лоботомию, невозможно. Глядя на беспомощные метания бойцов, игрокам остается только порадоваться. Конечно, за себя. Ведь в роли Шепарда игроки получили возможность почувствовать себя настоящими спецназовцами, подобно воспитанному обезьянами Тарзану резво лазая по веревкам и прыгая между ними.

В Half-Life: Opposing Force игроки смогут лично встретиться с главным виновником торжества — забитым ученым мужем Гордоном Фрименом. Однако выполнить свой долг, уничтожив этого преступного экспериментатора, им не удастся, поскольку разработчики решили, что еще смогут использовать его в своих корыстных целях.

Еще одним серьезным новшеством в игре стало появление на арене этого фантастического цирка новой вида пришельцев. Но первоначально предложенное разработчиками название расы встретило стойкое неприятие в Комитете защиты подрастающего поколения им. братьев Слабонервных. Поэтому в результате долгих споров с цензорами было принято решение сократить и без того не слишком длинное имя до одной буквы — X. Как выяснилось, эти чудовища прибыли на Землю, привлеченные событиями, произошедшими в Лаборатории Паранормальных Материалов исследовательского центра Black Mesa. Таким образом, героическим бойцам карательных отрядов предстоит столкнуться с доселе неведомыми врагами, по силе, ловкости и хитрости намного превосходящими старых знакомых Ксенов (Xen). Но если бы все ограничилось лишь







Госпиталь Black Mesa

этими монстрами, то операция по зачистке гнезда научного разврата показалась бы приятной прогулкой, впрочем предоставляющей возможность попрактиковаться в искусстве выживания.

УБЕЙ ИХ ВСЕХ! НАЧНИ С СЕБЯ...

В **Half-Life: Opposing Force** присутствует не так уж много новых персонажей. Это объясняется тем, что, например, сборную монстров, созданных по мотивам ночных кошмаров разработчиков, довольно сложно втиснуть в рамки сюжета игры. Тем не менее, в лице Адриана Шепарда, сражаясь с нарушителями правопорядка в Black Mesa, шумящих после 23 часов и мешающих спать соседним научным центрам, бойцы смогут встретить несколько новеньких чудовищ, в том числе и пришельцев X. Но подкрепленье ожидается и для хороших парней. На стороне спецназовцев сражаются солдаты внутренних войск, или Grunt'ы, как их называют сами разработчики. Они знакомы игрокам по оригинальному Half-Life, но в **Half-Life: Opposing Force** появилось несколько новых разновидностей этих зверюшек. Также путешествующим по Black Mesa обязательно встретится масса штатных охранников, чудом выживших в «рубилове» с монстрами. Например, толстый Отис — истинный ариец, верный служитель Рейха, в порочащих связях был, но не замечен. Именно между персоналом научного центра в игре происходят самые занимательные диалоги, вероятно, в силу некоей принадлежности этих персонажей к миру ученых.

Пристальное внимание разработчики **Half-Life: Opposing Force** уделили и новым врагам человечества. Одними из представителей загадочной расы «X» являются Pit Drone'ы, представляющие собой некое подобие безголовых бульдогов. Небольшие, стреляющие ядовитыми колючками монстрики периодически объединяются в стайки, чтобы завалить очередную жертву. Но если они увидят, что один из них пал жертвой человека, то моментально попытаются скрыться бегством. Правда, исчезнуть с поля боя получается у зверюшек далеко не всегда, поскольку их сознание в немалой степени контролируется Shock Trooper'ами. Эти чрезвычайно сообразительные X-пришельцы действуют не хуже, а зачастую лучше сородичей Адриана Шепарда. Как все талантливые негодяи, они очень ловко используют в своих коварных целях подчиненных, что позволяет им крайне редко появляться в районах боевых действий. Еще одним новым монстром в игре стал Voltigore — огромное чудо-юдо на четырех лапах, обладающее, помимо полного набора холодного оружия на всех конечностей и в пасти, еще и привычкой плеваться электричеством, представляет собой серьезную угрозу для морального и физического здоровья бойцов.

КТО К НАМ С МЕЧОМ ПРИДЕТ, ТОТ И ПОЛУЧИТ 8 ПУЛЬ .45 В СВОЙ ЗАТЫЛОК

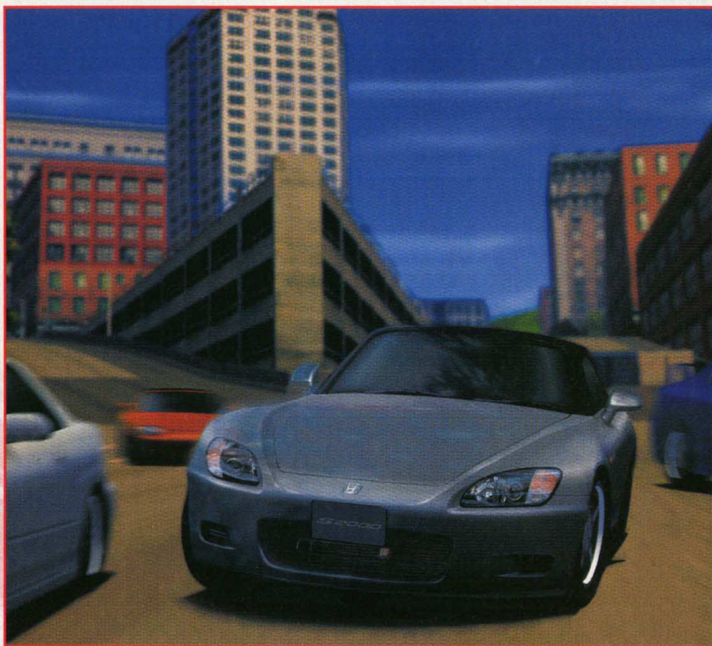
Помимо оружия, хорошо себя зарекомендовавшего в Half-Life, в игре присутствует немалое количество новых приспособлений для смертоубийства. Наиболее симпатичным из них мне, как опытному сантехнику, кажется стандартная единичка. Благодаря ей Шепард начинает, как и жизнь, бить ключом. Разводным и преимущественно по головам проклятых пришельцев. Также в арсенале бойца со времен оригинальной игры произошли некоторые изменения. Знаменитый Glock был заменен на револьвер, а .357 Desert Eagle заменил старый добрый Magnum. Чрезвычайно милым приспособлением является и Barnacle-ружье, позволяющее использовать монстров-присосок в качестве гарпунов. Адриан Шепард также получит возможность вести эффективный отстрел пришельцев с помощью оружия биологического происхождения. К нему относится очень симпатичный прибор, являющийся подобием дракончика, которого по желанию бойца тошнит сгустками энергии.

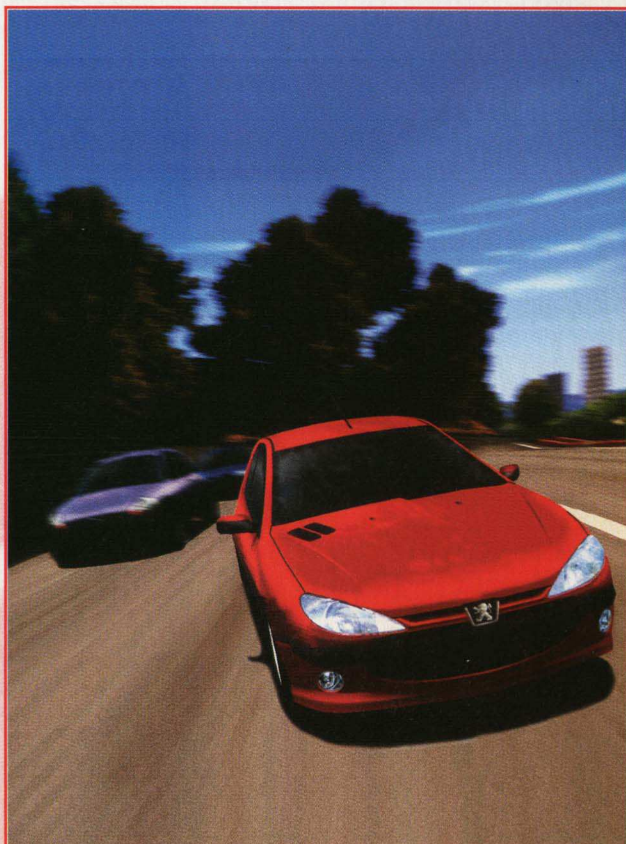
СТЕНКА НА СТЕНКУ

Режим многопользовательской игры **Half-Life: Opposing Force** не предоставляет бойцам каких-нибудь новых возможностей, по сравнению со своим предшественником. Однако разработчики включили в комплект поставки набор карт, созданных командой «всех звезд». В нее вошли такие монстры игрового дизайна, как Tom «Paradox» Mustaine и большой друг нашего журнала Levelord. При этом большинство новых видов оружия и персонажей нашли свое отражение в творениях Мастеров.

Half-Life: Opposing Force, безусловно, является гораздо большим, нежели простым набором дополнительных миссий. Подойдя к сюжету Half-Life с противоположной оригинальной версии стороны и практически полностью изменив концепцию игры, разработчикам удалось сохранить созданную Valve Software уникальную атмосферу полураспада. И если кратко обобщить все вышесказанное, то можно с уверенностью констатировать, что Half-Life оказался одной из лучших игр жанра, а **Half-Life: Opposing Force** — лучшим add-on'ом из когда либо появлявшихся на игровой арене.

GRAN TURISMO 2





Платформа: PS
Жанр: Гоночный симулятор
Издатель: Sony
Разработчик: Polyphony Digital
Количество игроков: 1-2
Онлайн: www.scei.co.jp/sd2/gt2



Сергей Овчинников

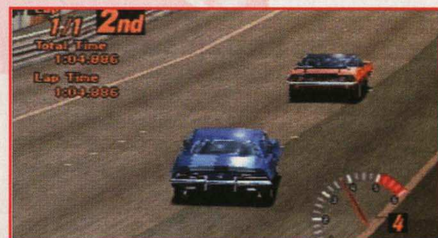
Выход Gran Turismo 2 — одна из самых забавных и невероятных страниц в истории PlayStation. То, с каким усердием Sony на протяжении всего цикла разработки отказывалась показывать игру кому-либо, отделываясь от журналистов и игроков новыми пачками скриншотов и маловразумительными демонстрациями, просто поражает воображение. Так, например, GT2 предстала перед нами на E3 в виде демо-версии, позволявшей прокатиться на единственной машинке на единственной трассе, а на сентябрьской Tokyo Game Show игра и вовсе отсутствовала, уступив место более продвинутой версии GT 2000 на PlayStation2.

С появлением игры в продаже вообще случилась уникальная история: распространив по всему миру слухи о том, что шедевр Polyphony Digital так и не увидит свет в этом году, Sony внезапно решила все-таки выпустить игру в начале декабря в Японии, а к Рождеству — и в Америке. Вы и не представляете себе, какой это для всех был праздник.

Мир вовсю нахваливал новый шедевр Polyphony, оглашая на весь Интернет очередные полные списки доступных в игре автомобилей (состоящие из четырех-пяти сотен пунктов) и публикуя новые старые скриншоты с тех десятков PR-дисков, что Sony чуть ли ни в ежедневном режиме рассылала журналистам. Все это время мы в недоумении сидели и наблюдали за разворачивающейся вокруг невероятной картиной. Gran Turismo быстро превратилась в центральный проект года на PlayStation, и при всех восхвалениях в ее адрес, реально мало-мальски полной версии игры никто не видел буквально до самого релиза. И если в момент, когда Sony готовилась к выпуску еще первой серии GT, ни один самый высокопоставленный сотрудник компании не мог однозначно сказать, понравится ли игра широким массам, то теперь все было ясно еще задолго до появления красочных коробок на прилавках. Ну конечно, понравится. Как вообще может не понравиться Gran Turismo???

Все волнения закончились, сложнейшая партия с переносами сроков выхода игры с блеском выиграна, а мы вдоль и поперек изъездили финальную японскую версию игры. Центральное чувство, переполняющее видавших за свою игровую практику многое журналистов при встрече с новым творением Polyphony Digital, — удивление. Бесконечное и невероятное. В этой игре удивляет все. Поразительная графика, парадоксальная подборка автомобилей, невероятный комплект трасс, невиданное управление, безумный реализм... Предметом же разбирательства становится вовсе не выведение списка особенностей, а принятие окончательного решения, с каким же знаком все эти удивительные черты принимать.

Если вы ожидаете от **GT2** невероятных графических высот, то при запуске игры лучше попросту зажмурьтесь и постепенно раскрывайте глаза по мере того, как будете уже наворачивать круги по трассе. Дикое впечатление производят графические решения Polyphony. Самое низкое из доступных PlayStation разрешений, самые размытые текстуры всех времен и народов. Внешний облик (если не приглядываться) вполне соответствует Ridge Racer пятилетней давности. Однако, на самом деле, несмотря на отвратительное качество текстур и низкое разрешение, детализация как автомобилей, так и окружающего ми-



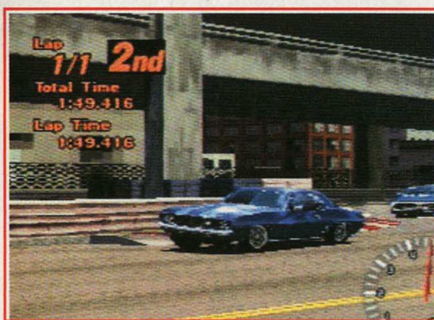
ДОСТОИНСТВА
Титанический набор автомобилей и трасс, отличная физическая модель и значительно улучшенный основной квестовый режим.

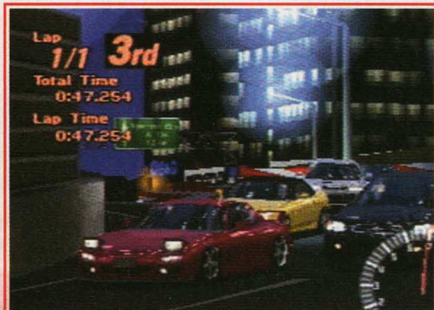
НЕДОСТАТКИ
Серьезные графические недоработки.

РЕЗЮМЕ
По-прежнему лучшая гоночная игра на PlayStation. Лучший симулятор. Один из лучших способов убить время в уходяще-приходящем году. Впрочем, не стоит ждать, что общение с GT2 оставит массу теплых романтических воспоминаний.

8.0

1	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





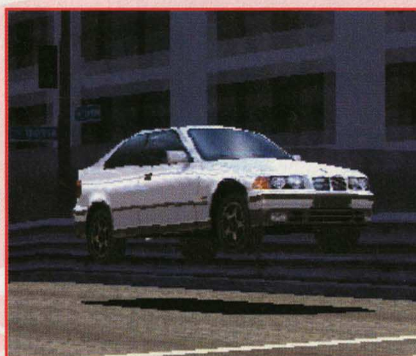


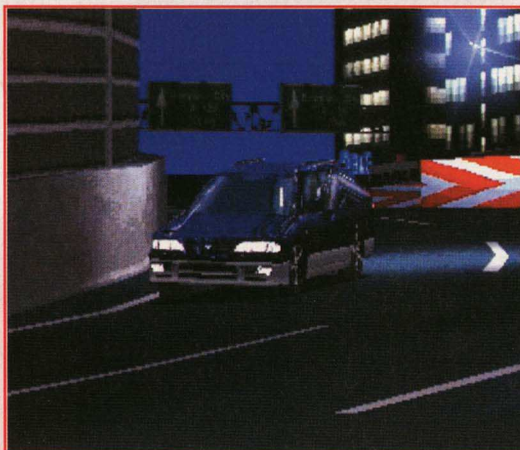
ра в **GT2** весьма высока. Команда Polyphony попросту принесла в жертву качество картинки ради спецэффектов, полигонов и скорости игрового процесса. Результат поначалу выглядит несколько отталкивающе. Впрочем, уже после пары-тройки гонок, и в особенности их кинематографичных повторов (здесь **GT2** традиционно идет уже в несколько более высоком разрешении) недостатки движка перестают надоедать и принимаются как данность. В отличие от собственно графики, с дизайном трасс и, главное, с их разнообразием в **GT2** практически все в порядке. Всего в игре 20 оригинальных треков, к ним прибавляется несколько ночных трасс и всевозможные извращения типа зеркальных отражений. В результате общее количество полигонов для проверки способностей ваших автомобилей возрастает примерно до 40. К привычным железобетонным овалам добавлены гонки по городским улицам, а также экзотические трассы, выполненные в раллийном стиле. Оригинальная находка разработчиков — некоторые из трасс успешно сочетают как грязевые, так и асфальтовые участки, причем в этом случае в одном и том же месте проложено два кольца — одно чисто асфальтовое, а второе — со смешанным покрытием. Конечно, весьма жаль, что и на этот раз в GT2 мы не увидим ни одной реальной трассы (опыт игры на шикарном автомате F355 Challenge подсказывает, что прокатиться по Монце или Сузуке в **GT2** было бы очень приятно), однако дизайнеры показали, что не зря едят свой хлеб с маслом и черной икрой. Предлагаемый **GT2** выбор автомобилей ошеломляет. Создается такое впечатление, что не забыто ничто. Просто взят целый квартал автосалонов и втиснут на крохотный диск из пластика и алюминия. Потеряться в таком изобилии марок и моделей можно за несколько секунд. На этот раз, правда, в режиме Gran Turismo (а ему полностью посвящен второй диск игры, в то время как первый отдан аркадному режиму) мы можем отправляться за машинами аж на четыре различных авторазвала, которым даны соответствующие названия — Северный, Южный, Западный и так далее. Набор чемпионатов и любительских гонок, в которых вы можете принимать участие, по крайней мере удвоился. Разнообразие заданий и гонораров просто поражает. Если GT вам казался большой и длинной игрой, то я даже не знаю, что вы подумаете о второй его части. Скорее всего, подавляющее большинство читателей не доберется до конца игры (при всем уважении к **GT2**, не такой уж это и шедевр, чтобы провести за ее прохождением несколько месяцев), а для особо усидчивых ее как раз хватит до того момента, когда в свет выйдет долгожданный GT2000 на PS2.

Несколько слов о новой секции, посвященной раллийным гонкам. Если в остальном схема управления и реалистичности **GT2** в целом осталась прежней, то для нового игрового режима Polyphony выдумала кое-что особенное. Увы, наша редакция уже основательно испорчена Sega Rally с ее псевдореалистичным управлением, поэтому воспринимать предложенную в **GT2** идею управления не заносом в целом, а собственно колесами автомобиля, несколько сложновато. В этом режиме Polyphony зашла, кажется, слишком далеко. Когда машина превращается в неуправляемое чудище, мечущееся по трассе как необъезженный жеребец, получение кайфа от этого процесса становится проблематичным. Впрочем, это взгляд человека, никогда не выбирающего опцию механической коробки передач. Фанаты, не обессудьте.

Gran Turismo 2 нельзя назвать серьезным шагом вперед для популярнейшего сериала. Это, скорее, крепко сбитое и твердо стоящее на ногах переложение старых идей на новый лад. Много трасс — хорошо, много машин — еще лучше. Однако где-то там вдалеке уже возникает тупичок. А когда совсем много трасс и невероятно много машин — это все еще хорошо или уже плохо? Фанаты громко кричат: «Хорошо!» Но мода в игровой индустрии меняется быстро. Кто знает, быть может, следующая инкарнация Gran Turismo, уже на PlayStation2, потребует от разработчиков приложения больших усилий и большего таланта... Сегодня ясно лишь одно — просто блестящими машинками им уже не отделаться. Пока же мы смело рекомендуем вам это милое, немножко нелепое, но чудовищно огромное промежуточное звено в жизни компании Sony. Эдакую черную дыру между PlayStation и PlayStation2.

СИ REVIEW






Phil Chapman
Core Design
'97

ВСТРЕТИМ ВМЕСТЕ?



Y2K

Окончание. Начало смотри в номере 24 за декабрь 1999 года.

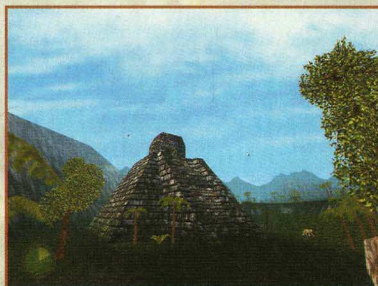
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Владимир ПРЫГИН aka PnArdy

Level 10. Olmec Valley

Сверху открывается прекрасный вид на долину. Она поделена на несколько областей, связанных между собой тремя мостами. Чтобы свести мосты, нужно установить **Olmec Stone Heads** на соответствующие плиты внизу. Цель этого уровня — добраться до пирамиды в конце долины. Там вам предстоит схватка с гигантской Змеей **Quetzalcoatl**. Когда Змея издохнет, вы получите третью часть Адской Машины — **Azerim's Part**, которая позволяет летать над землей при взаимодействии с синим кристаллом определенного типа.

Спускайтесь в долину, используя проход в правой стене. Разрубите лианы, убейте змею и выстрелите пару раз в воздух, чтобы отпугнуть леопарда. На этом уровне их несколько. Они любят нападать сзади, и вы не можете их убить. Бегите вдоль ручья до озера. По пути запомните три массивных плиты. Если вы встанете на любую из них, соответствующий мост будет сведен. Однако вы не можете стоять на плите вечно — надо будет найти подходящую по весу замену. Ныряйте в озеро и берите Сокровище **#1**, золотые монеты, в подводном гроте. Возвращайтесь к первой плите, расчистите вход в пещеру и идите внутрь.





Отпугните леопарда и найдите трещину в левой стене. Используйте **Urgon's part**, чтобы разрушить ее и взять Сокровище **#2**, серебряного идола. Поднимайтесь по лестнице (с этого места вы также можете выйти на первый мост) и используйте хлыст, чтобы перепрыгнуть на другую сторону комнаты. Двигайте камень, и **Indy** упадет в темный тоннель. Наступите на плиту в полу — сверху покатится первый **Olmec Stone Head**. Бегите в нишу ниже по тоннелю. Каменная Голова приземлится около плиты, управляющей первым мостом. Подберите Сокровище **#3**, золотые монеты, там, где раньше стоял камень, и спускайтесь в долину. Толкайте Каменную Голову на плиту — мост будет сведен. Возвращайтесь обратно в пещеру и переходите по мосту на другую сторону.





Проход ко второму мосту закрыт лианами и находится за очередным выступом — его также надо свести. Спускайтесь и возьмите Сокровище **#4**, золотые монеты, в темном углу комнаты у дальней стены. Следуйте в дверной проем и далее в комнату ниже. Убейте змей и нажмите кнопку внутри бассейна — она откроет очередную дверь. Убейте еще несколько змей и толкайте камень в стене за колонной три раза. Вы окажетесь в другом тоннеле со вторым **Olmec Stone Head**. Наступайте на плиту и, когда покатится Голова, быстро бегите из туннеля (на обратном пути Indy автоматически хватается за выступ — немедленно спрыгивайте вниз). Толкайте Каменную Голову к отверстию в стене, и она упадет рядом с плитой, управляющей вторым мостом. Спрыгивайте и толкайте **Olmec Stone Head** на плиту, чтобы свести второй мост. После этого русские войдут в долину.

Снова проделайте весь путь до второго моста и убейте нескольких охранников по пути. Вы, наверное, думаете: «А после третьего моста, наверное, надо будет из долины ОПЯТЬ бежать через первые два. Как это однообразно!». Успокойтесь, в долину больше не надо будет возвращаться. Третий **Olmec Stone Head** сразу же падает прямо на соответствующую плиту и активирует мост.

Пересеките второй мост и используйте кнут, чтобы перепрыгнуть через пропасть. Как только вы приземлитесь, русские начнут стрелять в спину — спасайте свою жизнь. В следующей пещере нужно будет перейти на руках по стене и перепрыгнуть через пропасть на другую сторону, но до этого спуститесь по платформам вниз, убейте змею и возьмите Сокровище **#5**, золотые монеты: в темной пещере сзади и впереди вас за колонной.

Вы увидите комнату с водопадом. Внутри бассейна находится третий **Olmec Stone Head**. Ваша цель — заставить поток воды вытолкнуть камень в долину. Ныряйте в водоем и поднимайтесь на самый верх водопада, используя подводный тоннель и выступы за ним. Нажмите кнопку на вершине, и бассейн осушится. Спускайтесь в пустой котлован, толкайте Каменную Голову к отверстию в стене, пока он там не застрянет. Теперь толкайте другой камень около водопада к стене. По ней можно ползти — снова поднимайтесь на вершину и нажимайте кнопку. Вода вытолкнет Каменную Голову в долину, и сработает третий мост. Бегите в следующую комнату, поднимайтесь вверх по лестнице и пересекайте его.

По пути подстрелите несколько змей и возьмите Сокровище **#6**, золотые монеты, в пещере внизу, слева от колонны. В следующем помещении используйте кнут, чтобы перепрыгнуть на другую сторону, но сначала возьмите лечебный листик на платформе внизу слева.

Вы скоро окажетесь в пещере с рисунком орла на камне. Ваша цель — добраться до верхней части ог-



ромной колонны снаружи и толкнуть ее верхний край — она упадет, и можно будет перейти на другую сторону ущелья. Обратите внимание на дверь слева вверху, за статуей Змеи. Есть кнопка, которая открывает эту дверь на некоторое время — затем нужно будет очень быстро туда подняться. Убейте всех змей внизу и возьмите Сокровище #7, золотые монеты, в маленькой комнатке с костром. Теперь нажмите кнопку на стене здания и выходите из пещеры. Другая кнопка, снаружи, открывает дверь, которую я упомянул выше. На левой стороне платформы непосредственно перед этой дверью хватайте Сокровище #8, золотые монеты, и быстро бегите в дверной проем. Толкайте край огромной колонны, возвращайтесь в пещеру и переходите образовавшийся мост.

Проход ведет к пещере с колоннами. Спускайтесь вниз, используйте кнут, чтобы перемахнуть на другую сторону, ползите под упавшей колонной и берите Сокровище #9, золотые монеты, в нише над следующей из них. Возвращайтесь к каменной лестнице, расстреляйте змей и поднимайтесь — откроется прекрасный вид на пирамиду в последней части долины. Берегитесь леопарда. У подножия каменных ступеней возьмите листик здоровья и поднимайтесь вверх. Хватайте Сокровище #10, золотого идола.

Колонна опустится в пещеру с огромной Змеей. Запомните ваше текущее положение. За большими воротами впереди находится логово Змеи и третья часть Адской Машины — **Azerim's Part**. За другими воротами у вас за спиной есть маленькая комната с плитой в полу. Чтобы убить Гигантскую Змею, нужно использовать четыре шипа в полу центральной комнаты. Каждый из них наносит укол, когда **Indy** наступает на соответствующую платформу в одном из углов комнаты на втором ярусе. Чтобы подняться туда, встаньте под любым синим кристаллом и включите **Azerim's Part** — **Indy** окажется в энергетическом потоке (используйте курсорные клавиши, чтобы подняться/опуститься, и **Alt**, чтобы покинуть поток). Вы должны наступить на все четыре платформы и уколоть Змею 4 раза разными шипами. Начните с шипа, который расположен сзади слева, затем уколите тем, который находится впереди справа, после этого тем, который сзади и справа, и, наконец, тем, который впереди слева. Гигантская Змея не может навредить вам, пока вы стоите на втором ярусе, но она забрасывает дорожку маленькими змеями — убивайте их. Когда вы на полу комнаты, не тратьте время на меленьких змей — старайтесь побыстрее залезть обратно на второй ярус.

Повисните и прыгайте на пол. Откройте ворота сзади вас и наступите на пластину в полу (Чтобы открыть ворота нужно зажечь факелы с обеих стороны). Бегите к противоположным воротам и выпускайте Змею. Возьмите **Azerim's Part** в дальнем конце Логова и возвращайтесь в комнату, чтобы разделаться с ней.

Когда Змея будет повержена, откроется проход наверху, над воротами. Используйте **Azerim's part** под кристаллом в потолке, чтобы подняться, и уровень закончится. Володникову все-таки удается поймать **Indy** и завладеть всем его имуществом.

Level 11. V. I. Pudovkin

Это один из самых коротких уровней в игре. Действие происходит на большом многопалубном грузовом судне, на котором полно русских и много сокровищ. Вы начинаете уровень без оружия, без частей **Infernal Machine** и с пустым **Inventory**. **Indy** заключен в камеру в одной из кают судна. Ваша цель — найти все свои вещи, снова завладеть частями машины и покинуть судно. В трюмах и почти в каждой каюте корабля вы найдете много сокровищ, охраняемых русскими. По ходу игры используйте **Taklit's Part**, чтобы исследовать новые комнаты оставаясь не обнаруженным. Это даст возможность обдумать тактику нападения на охранников. Помните, что **Taklit's Part** может также нанести вред вашему здоровью — если не выключить ее вовремя.

Попробуйте постучать в дверь — появляется охранник, не оставляя никакой надежды на спасение. Со стены на вас ласково глядит дедушка Ленин (корабль вообще завешан атрибутикой бывшего СССР — вы найдете и красные флаги, и портреты других известных Товарищей). Откройте люк в потолке над кроватью и попробуйте снова постучать в дверь. Теперь быстро забирайтесь в люк и ждите. Охрана, кажется, удивлена внезапным исчезновением **Indy**. Спрыгивайте на пол, бегите в коридор и запирайте парня внутри. Теперь у вас будет некоторое время, прежде чем он сможет освободиться и доложить обо всем начальству.

В коридоре важны только две двери слева. За первой дверью нажмите рычаг — это привлечет внимание матроса. Отступайте обратно и открывайте дверь в смежную комнату, где до этого был матрос. Берите **Taklit's Part** и бегите дальше по коридору. В трюме используйте невидимость, чтобы обойти охранника и добраться до носовой части судна. Возьмите свои вещи на бочке. Две другие части Машины и более мощное оружие отсутствуют. Возвращайтесь в трюм и карабкайтесь на красный ящик. Прыгайте с него на синий контейнер неподалеку и поднимайтесь на вторую палубу. Убейте 3-4 охранников и соберите трофеи.



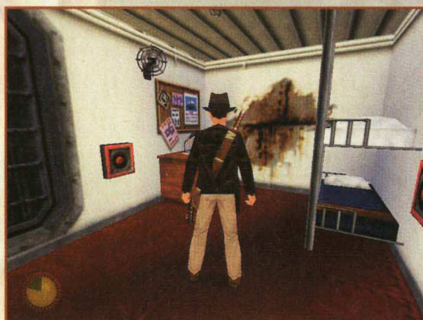


Идите к носу судна (сторона трюма с одной дверью). Там вас ожидают двое охранников. Убейте их и возьмите Сокровище #1, сундучок. На втором ярусе в следующем отсеке есть комната с еще одним охранником, **Urgon's Part** и большой аптечкой.



Бегите на другую сторону трюма. Каюты за обеими дверями расположены симметрично. Внутри расстреляйте пару солдат, охраняющих Сокровище #2, сундучок. Найдите грязную ржавую секцию стены в каюте за правой дверью и сломайте переборку **Urgon's part**. Убейте еще одного матроса и возьмите Сокровище #3, сундучок.

Вы находитесь в коридоре. Проход справа ведет к верхней палубе, а лестница слева — к трюму с подъемным краном. Перед тем как бежать к крану, надо раздобыть **Azerim's Part**. Бегите вправо. В каютах наверху вас ждут Сокровище #4, сундучок, пара идолов (Сокровище #5, серебряный идол, Сокровище #6, золотой идол) и Сокровище #7, сундучок, а также большая аптечка и куча русских, все это охраняющих. Поднимайтесь на палубу и разломайте **Urgon's Part** ржавую стену поблизости. Теперь можно спокойно перестрелять изнутри всех матросов на палубе. Остальных можно убрать используя невидимость и фактор неожиданности. За следующей дверью есть лестница, которая ведет к капитанскому мостику. Посмотрите ролик разговора Володникова с капитаном и возьмите **Azerim's Part** в темном углу комнаты. Бегите в трюм с подъемным краном.



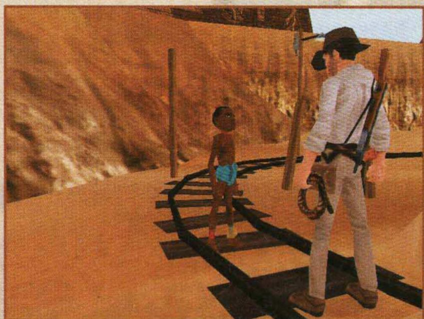
Управляя рычагами, заставьте кран поднять ящик с синим кристаллом. Теперь вы сможете взлететь на верхнюю палубе при помощи **Azerim's Part** (выйти из потока — **Alt**), но перед этим исследуйте пространство за грузовиком и возьмите Сокровище #8, сундучок. Убейте охранников и откройте любую из дверей. За ними вас ожидает пара крепких русских парней. Одной гранаты будет достаточно — даже не нужно приближаться к ним вплотную. Внизу под лестницей возьмите Сокровище #9, серебряные монеты, и нажмите рычаг — опустится лестница на верхнюю палубу. Поднимайтесь. За дверью стоит еще один крутой охранник. Чтобы избавиться от него, я открыл дверь, бросил гранату и снова закрыл ее. Возьмите колесико-барашек в стене и бегите на палубу. После заключительного сражения с матросами возьмите Сокровище #10, серебряные монеты, на носу судна, возвращайтесь к корме и при помощи колесика спустите на воду лодку. **Indy** покидает судно, и уровень заканчивается.

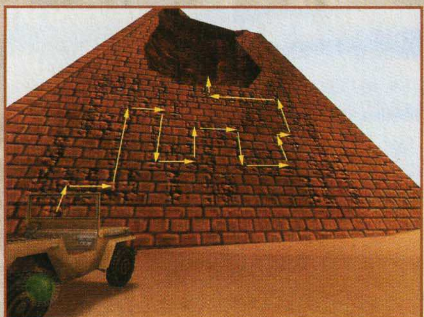


Level 12. Meroe

На этом уровне нужно исследовать 4 древних египетских пирамиды. Внутри каждой из них есть Комната с Линзой. Вы должны включить все четыре Линзы, чтобы открыть дверь на следующий уровень. Цветные лучи, исходящие от каждой из линз, покажут точное расположение 4 одноглазых статуй в пустыне, которые открывают замки на двери выхода. Есть несколько мест, где можно спровоцировать появление русских. Зная эти места, вы сможете значительно отложить встречу с охранниками. В любом случае их не так уж много (4-5 человек, включая автоматчика и гранатометчика), и с ними довольно легко справиться. В пустыне также присутствуют гиены. Их нельзя убить обычным оружием, но можно переехать на джипе.

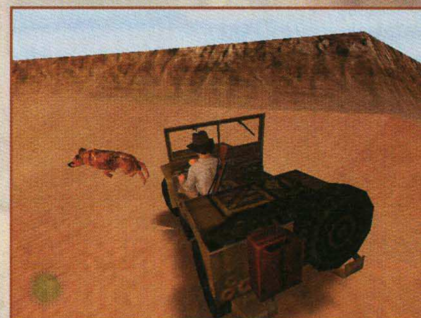
В первой пирамиде есть темная пещера под матерчатым навесом. Внутри прячется от гиен мальчик-абориген. Поговорите с ним и убейте всех гиен вокруг — его помощь понадобится позже. Когда вы в следующий раз войдете в пещеру, его там уже не будет. На джипе поезжайте вокруг пирамиды к маленькому домику. Стреляйте через окно, чтобы взорвать бочки — образуется отверстие в стене. Возьмите передаточную цепь, базуку и несколько ракет, а также аптечку и ведро.







Идите к заброшенному угольному разрезу. Можно приладить цепь к механизму землечерпалки, и она заработает. Прыгайте в ковш и спускайтесь в котлован. Возьмите колесо со старой вагонетки и часы в яме со скелетом. Снова забирайтесь в ковш землечерпалки и поднимайтесь. Через пропасть виден заброшенный тоннель, внутри него что-то блестит. Как только вы встанете на край котлована, появится мальчик. Дайте ему часы, и он принесет **Eye Crystal** из тоннеля. Эту безделушку нужно будет вставлять по очереди в каждую из статуй позже. Возвращайтесь к первой пирамиде и домику.

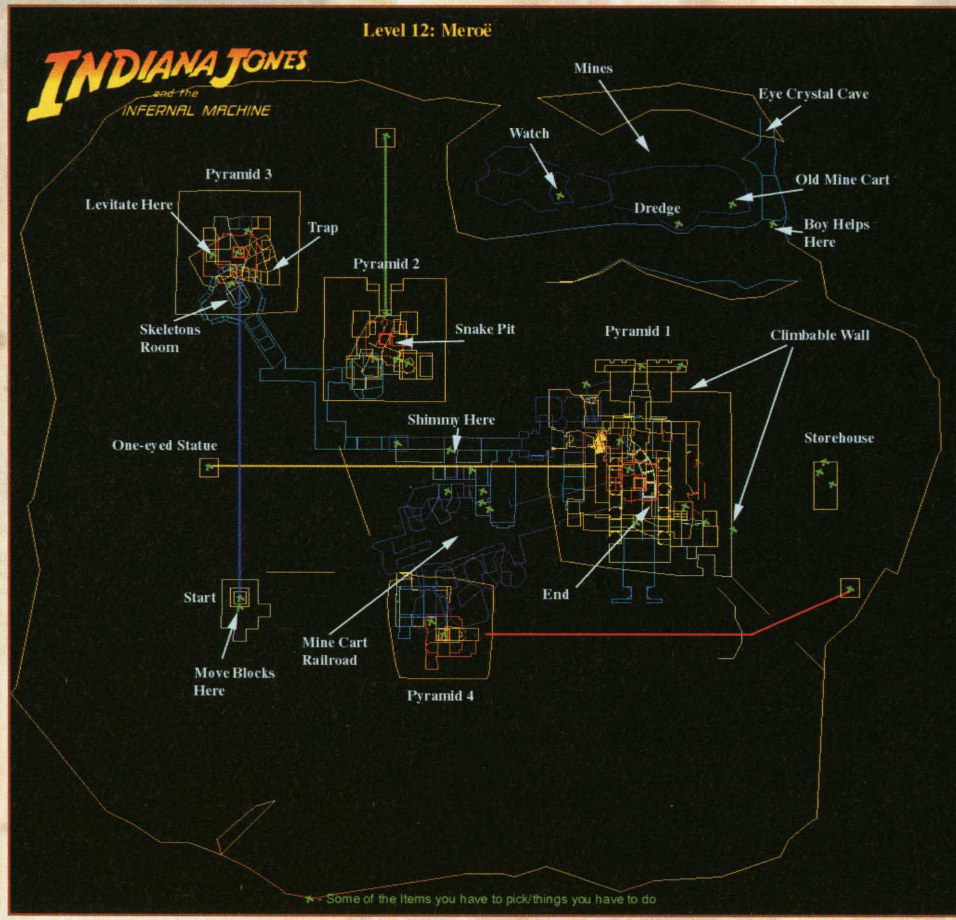


Карабкайтесь по стене-лабиринту и залезайте на крышу. Внутри пирамиды подстрелите нескольких пауков и используйте **Urgon's Part**, чтобы разбить стену с трещиной. Наружу вывалится камень и во внешней стене пирамиды образуется дыра. Двигайте камень и забирайтесь по еще одной стене-лабиринту наверх в нишу с кнопкой. Она открывает дверь внизу — вход в пирамиду. Спускайтесь вниз, берите Сокровище **#1**, серебряного идола на стене, и идите внутрь. Двигайте выделяющийся синий камень, забирайтесь наверх и берите Сокровище **#2**, синий кристалл в нише слева.

В этой пирамиде вы должны сделать несколько вещей (последовательность не имеет значения):

1. Приладить ведро к странному черпающему воду устройству в комнате с маленьким водоемом. Вода потечет по высохшему руслу, и снаружи, у стены пирамиды, образуется озерцо. От его поверхности в дальнейшем отражается луч 4-ой линзы и показывает правильное положение последней одноглазой статуи.
2. Включить линзу внутри пирамиды. Для этого надо поджечь брусок дерева на постаменте в комнате с Линзой — она сфокусируется сама. Появится цветной луч света, который покажет точное положение одной из 4-х одноглазых статуй где-то в пустыне.
3. Найти путь к следующей пирамиде.

Вы можете идти в одном из двух направлений, последовательность не имеет значения. Левый проход ведет к водоему, где надо приспособить ведро, правый — к Комнате с Линзой, а также к коридору, соединяющему эту пирамиду с другими. Линза в каждой пирамиде обычно располагается где-нибудь у самой вершины, так что, двигаясь в лабиринте, вы должны все время подниматься. Можно оставлять на стенах пирамиды метки и делать смешные надписи мелом, чтобы не потеряться, но это в общем-то не понадобится.



Спускайтесь к водоему и прицепите ведро к черпалке (надо встать на выступе прямо перед ее «стрелой» и достать ведро из **Inventory**). Возвращайтесь в пирамиду и идите к яме в конце прохода. Дальнейшие действия очевидны — поднимайтесь наверх, используя платформы и выступы по обеим сторонам ямы. Захватите Сокровище **#3**, красный кристалл в саркофаге, и убейте змей по пути. Используйте **Urgon's Part**, чтобы разбить стену. Нажмите правую кнопку из двух — опустится выступ сзади вас и откроет проход. Забирайтесь и идите по дорожке. В конце ползите вправо чтобы взять лечебный листик, охраняемый парой скорпионов, и Сокровище **#4**, синий кристалл. Вверх по лестнице — Комната с Линзой. Подожгите полено, и она заработает. На выходе поверните вправо и прыгайте вниз — окажетесь у знакомой ямы. Теперь двигайтесь по коридору.

Убейте нескольких змей на вашем пути и нажмите кнопку. Ползите в проход. Сразу за выступом будет центральный коридор всего комплекса. Он ведет к пирамидам 2,3 — если идти прямо, и к пирамиде 4 — если идти влево, в комнату с саркофагами и пауками. Последовательность не имеет значения. Идите прямо. Вы можете перейти пропасть на руках, если сделаете следующее: прыгайте к платформе с кнопкой впереди и нажимайте ее — на короткое время поднимется участок стены сзади вас. Быстро прыгайте обратно и тяните из стены кирпич, так, чтобы подпереть им поднявшуюся плиту. Теперь она не опустится, и вы сможете перейти опасный участок на руках.

Скоро увидите коридор. Слева — вход в пирамиду 3, там в конце тоннеля виден камень с рисун-

ком глаза. Он блокирует вход в пирамиду при вашем приближении. Чтобы обмануть камень, используйте невидимость. Проход направо ведет в пирамиду 2. Последовательность не имеет значения. Идите направо. Поднимитесь по саркофагу и толкайте дверь в комнате наверху. Уничтожьте клубок змей и входите в помещение. Это основание второй пирамиды. Выход закрыт камнем, который можно вытолкнуть наружу, но это также вызовет появление русских. Не трогайте его. В потолке над одним из склепов есть отверстие. Возьмите Сокровище **#5**, зеленый кристалл, убейте паука и разбейте стену при помощи **Urgon's Part**. Через образовавшуюся трещину видно другое сокровище, но пролезть к нему вам не удастся. Фактически взрыв разрушает крышу одного из склепов. Вы можете подобрать Сокровище **#6**, золотого идола, на обратном пути. Проход налево ведет к Комнате с Линзой. Зажгите недоструганного Буратино и вернитесь в комнату с саркофагом. Используйте **Taklit's**, чтобы стать невидимым и пробраться мимо всевидящего камня в третью пирамиду.

Убейте нескольких змей в комнате со скелетами и найдите стену с трещиной за центральной колонной. Возьмите Сокровище **#7**, серебряные монеты, и поднимайтесь вверх, используя ложа со скелетами в качестве лестницы. Наверху вы скоро увидите знакомый квадратик в полу и люк над ним. Чтобы добраться до Линзы этой пирамиды, нужно будет нажать на кнопку, которая открывает люк на некоторое время, быстро вернуться к нему и взлететь наверх при помощи **Azerim's Part**. Бегите по правому проходу. В полу ловушка с шипами. Нажмите на кнопку и быстро поднимайтесь на следующий ярус, прежде чем шипы откроются снова. На верхнем этаже нажмите кнопку, которая открывает люк, и спускайтесь по плитам в полу вниз. Убейте паука, выбирайтесь к квадрату, используйте **Azerim's Part** и взлетайте наверх. Включайте Линзу и спускайтесь обратно через люк при помощи все той же **Azerim's Part**. Возвращайтесь в центральный коридор комплекса, снова перебирайтесь на руках на другую сторону, чтобы идти в четвертую пирамиду.

Идите в комнату с саркофагами. Взорвите при помощи **Urgon's Part** две следующих друг за другом стены и возьмите Сокровище **#8**, золотые монеты и целебный листик. Кнопка в дальнем коридоре открывает люк наверх в центре пустыни и вызывает появление русских — не нажимайте ее. Идите по туннелю слева. Над ступеньками в нише возьмите Сокровище **#9**, серебряный брусок. В конце тоннеля будет большой зал с железной дорогой для вагонеток. Подберите целебный листик, прыгайте вперед и через балку. Идите на руках влево (камень впереди не двигается с этой стороны). Захватите Сокровище **#10**, золотой брусок, в яме со скелетами, и через некоторое время вы окажетесь в комнате за камнем. Убейте пауков и используйте его, чтобы подняться на верхние ярусы комнаты.

По пути захватите кусок древесины — он понадобится, чтобы включить последнюю Линзу. За углом на противоположном выступе есть проход, вы можете дойти до него на руках. Используйте хлыст, чтобы подняться вверх и залезть на платформу. В комнате с Линзой положите кусок дерева на постамент и подожгите его — Линза заработает. Последний, 4-й луч укажет место в пустыне, где скрыта одноглазая статуя. На выходе из комнаты идите вправо и используйте **Urgon's Part**, чтобы разломать стену. Это вызовет появление русских, столкновения с которыми теперь уже не избежать. Расстреляйте нескольких сверху, спускайтесь на землю и добейте остальных.

Теперь найдите четыре точки в пустыне, указанные лучами. Каждый раз, когда вы наступаете в правильном месте, из-под земли появляется статуя. Установите **Eye Crystal** по очереди в каждую из статуй, те в свою очередь откроют заслонки у двери в основании фасада первой пирамиды. Луч от третьей пирамиды указывает на камень около руин в начале уровня. Двигайте камни, чтобы освободить площадку для статуи. Луч от четвертой пирамиды покажет правильное местоположение соответствующей статуи, только если он отражается от водной поверхности ямы (вспомните ведро, которое вы приладили). Берите канистру с бензином из джипа и бегите в дверь. Найдите старую вагонетку, прикрепите колесо и залейте солярки — **Indy** отправится на вагонетке на следующий уровень.

Level *13.* King *Sol's* Mines

Indy по-прежнему в вагонетке. Объехав несколько комнат, вы поймете, что у железной дороги есть несколько секций, разделенных воротами. Когда вы находитесь в вагонетке, они открываются при вашем приближении, но повернуть в любом месте не получится — это зависит от положений 5 железнодорожных стрелок. Вы можете переключать стрелки в Будке Стрелочника, дергая за соответствующие рычаги. Цель этого уровня — собрать 3 **King Sol's Gems**, **Eye of Horus** и установить их в Пирамиде. Во время ваших поисков нужно будет переключать различные стрелки. Не забывайте про поперечные трубы — они могут сильно травмировать **Indy**, если вовремя не пригнуться (нажимайте **C**). Гранаты, оказывается, весьма эффективны также против бесчисленных змей.

Найдите Будку Стрелочника в первой большой комнате. Карта внутри домика весьма схематичная и дает лишь небольшое представление о том, где искать выключатели. После пары часов таких поисков я решил нарисовать более детализированную карту, чтобы вам было удобнее — все сразу станет понятнее. В Будке Стрелочника вы найдете аптечку (оцените фото молодого **Indy**). За панелью с картой есть пустой блок питания. Чтобы пошел ток и заработали рычаги, нужно найти предохранитель. Обратите внимание, что 4-ый выключатель заело. Нужно будет раздобыть масла и смазать проржавевшую четвертую стрелку. На крыше Будки Стрелочника можно прочитать странное послание для грядущих поколений, оставленное одним из тех самых сумасшедших программистов.

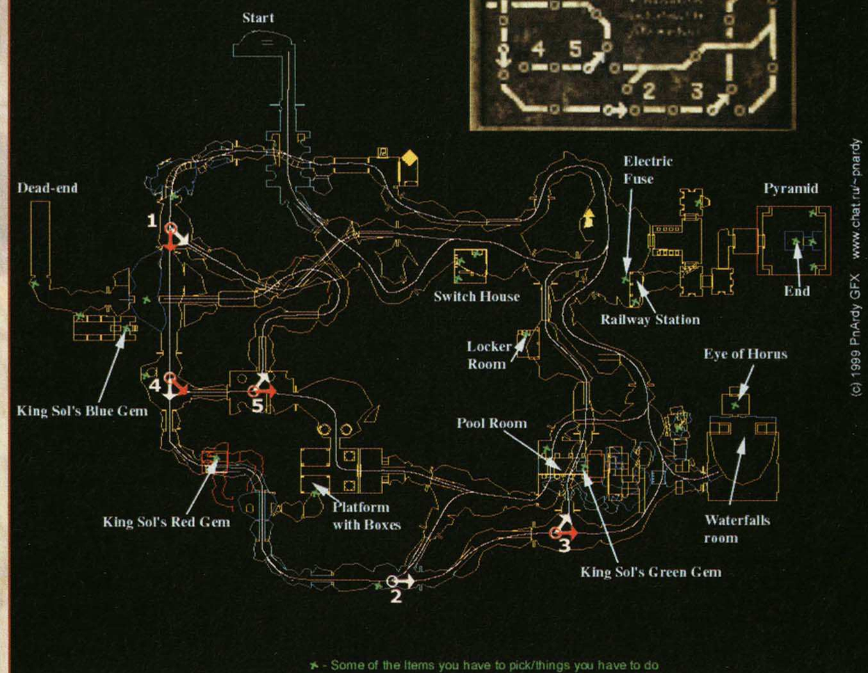
Отправляйтесь на вагонетке в следующую комнату (Железнодорожня станция) и берите предохранитель в маленькой вагонетке на запасных путях. В углу за ящиками возьмите Сокровище **#1**, синий кристалл. Исследуйте два коридора поблизости. Левый ведет к тупику с коробкой динамита. Когда вы его взорвете, в образовавшемся котловане можно будет подобрать целехонькое Сокровище **#2**, серебряного идола. Правый тоннель ведет к пирамиде. Возвращайтесь сюда в конце уровня. Садитесь на вагонетку и, сделав железнодорожную петлю, снова окажетесь перед Будкой Стрелочника. Установите предохранитель и тяните рычаги **1, 3**. Последовательность не имеет значения.

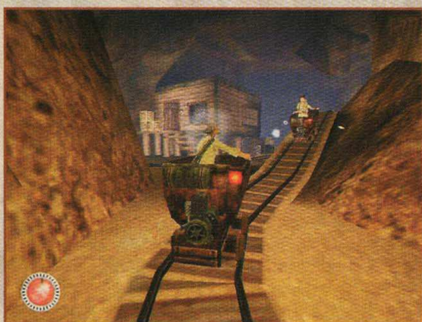
Некоторые рычаги не только переключают соответствующие стрелки, но и вызывают некото-











рые действия со стороны русских. После того как вы нажмете первый рычаг, русские берут под контроль все основные объекты подземного комплекса. У Будки Стрелочника, Железнодорожной Станции и некоторых других комнат будут выставлены вооруженные посты охраны. Кроме того на рельсах появится вагонетка с русскими. Второй рычаг, похоже, только переключает стрелку. Если дернуть третий рычаг и затем отправиться к стрелке 3, это вызовет демонстрацию ролика с выстрелом из базуки и прыжком на вагонетке. Когда вы нажимаете 4-ый рычаг (перед этим нужно смазать четвертую стрелку), происходит крушение вагонетки с русскими на сломанном мосту. После этой сцены **Indy**, на всякий случай, переключает также и 5-ый рычаг, чтобы самому не въехать на разбитые пути (После этого нельзя будет нажать на этот рычаг, единственный путь к участку дороги за стрелкой 5 — пешком).

Продолжайте преследовать вагонетку с русскими, пока не увидите ролик со взрывом динамита у стены. Выходите и расстреляйте охранников на путях (не стоит стоять под обрывком электрокабеля). Пролезайте во взорванную комнату через дыру в решетке и берите ключ. Он открывает шкафчик с масленкой в Домике со шкафчиком, который находится в соседней комнате с Железнодорожной Станцией. Поезжайте за масленкой, отпирайте шкафчик и отправляйтесь к стрелке 4. После того как вы смажете стрелку, ее можно будет переключать четвертым рычагом. Возьмите Сокровище **#3**, синий кристалл, за колонной и возвращайтесь к Будке Стрелочника. Расстреляйте всех охранников снаружи и одного внутри. Нажимайте 4-й рычаг — теперь он заработает. После крушения русских оцените ситуацию. Начиная с этого момента вы можете свободно управлять выключателями 1-4 и имеете доступ ко всем участкам железной дороги на уровне. А остается найти следующие предметы (последовательность не имеет значение): **Eye of Horus**, **3 King Sol's Gems**, несколько сокровищ на путях. Когда все перечисленное будет у вас, возвращайтесь к пирамиде.

Займитесь для начала сокровищами: остановитесь до стрелки 1 и возьмите Сокровище **#4**, синий кристалл, — внизу и слева от путей. Также подберите Сокровище **#5**, зеленый кристалл, около стрелки 2 (на правой стороне дороги).

Чтобы найти **Eye of Horus**, нужно сделать следующее: Остановитесь в комнате за стрелкой 3 и исследуйте окрестности. Возьмите противоядие рядом со скелетом на вершине одного из выступов. Через дыру в стене видно золотого идола, но получить его можно другим способом. Поезжайте задним ходом в ворота поблизости — за ними красивый бассейн с водопадами. Прыгайте по плавающим ящикам и используйте хлыст, чтобы попасть в секретную комнату за левым водопадом. Возьмите **Eye of Horus** и прыгайте в воду. Плывите в подводный тоннель, отрегулируйте яркость монитора и найдите Сокровище **#6**, красный кристалл, поблизости. Подводные коммуникации ведут сразу в несколько мест: к яме с водой, оставшейся после взрыва снаряда от базуки, к Сокровищу **#7**, золотому идолу, в предыдущей комнате и в помещение с несколькими саркофагами, откуда можно добраться до **King Sol's Green Gem**. Ищите ящики в глубине — это означает, что наверху есть что-то важное. Подберите Сокровище **#8**, зеленый кристалл, около закрытого решеткой тоннеля..

Чтобы добраться до **King Sol's Blue Gem**, нужно сделать следующее: Отправляйтесь к стрелке 4, остановитесь до нее, под мостом, где разбились русские. Вы можете перепрыгнуть пропасть, если встать на краю моста и использовать хлыст. Бегите к стрелке 5 и в левый тоннель — он ведет непосредственно на сломанный мост. Убейте пауков и нескольких русских по пути и прыгайте на другую сторону ущелья. За дверью возьмите Сокровище **#9**, зеленый кристалл, в тупике. Найдите трещину в левой стене тоннеля и сломайте ее при помощи **Urgon's Part**. Расстреляйте змей и подойдите ближе к пьедесталу, на котором лежит **King Sol's blue gem**. Если присмотреться — увидите ловушку в полу (шипы). Либо хватайте кристалл и быстро делайте сальто назад, либо щелкайте хлыстом — драгоценный камень свалится с постамента, и сработает ловушка — теперь можно будет спокойно его подобрать. Возвращайтесь к вагонетке.

Чтобы заполучить **King Sol's Red gem**, нужно сделать следующее: поезжайте мимо стрелок 4 и 5 к Платформе с коробками. Толкайте ящик на платформе у левой стены — откроется проход. Стреляйте в бочки и поднимайтесь по открывшейся лестнице. Убейте нескольких пауков, и вы скоро найдете пещеру с **King Sol's red gem**. Бросьте гранату в дыру за кристаллом — это убьет нескольких змей внизу. Теперь берите кристалл и, когда все начинает трястись, быстро прыгайте в отверстие. Проход приведет обратно к вагонетке.

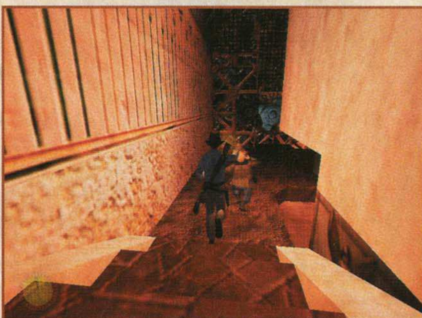
Чтобы найти **King Sol's Green gem**, проделайте следующее: отправляйтесь в комнату с бассейном и статуей, возьмите аптечку с ящика и ныряйте в туннель. Возьмите Сокровище **#10**, красный кристалл, по пути и ищите ящики на дне — наверху будет комната с саркофагами. Поднимайтесь по выступам и прыгайте через провал в стене. Убейте охранников, и через пару прыжков вы окажетесь над водоемом, у головы статуи с **King Sol's green gem**. Берите кристалл и ныряйте в бассейн. Возвращайтесь к вагонетке.

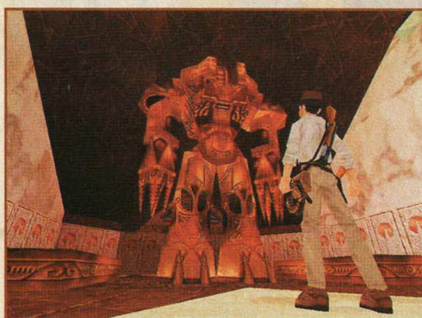
Теперь у вас есть все необходимое — отправляйтесь к Железнодорожной платформе и бегите по тоннелю к пирамиде. По пути будет несколько охранников. Поместите **Eye of Horus** в слот в основании пирамиды — она поднимется. Прыгайте на строительные леса и установите **Red** и **Green King Sol's Gems** в соответствующие разъемы. Пирамида поднимется еще выше, и наверху появится синий кристалл левитации. Спускайтесь вниз и используйте **Azerim's Part**, чтобы взлететь наверх и установить там последний кристалл **Blue King Sol's Gem** — это открывает дверь в основании пирамиды. Внутри нажмите рычаг, и **Indy** отправится на следующий уровень, **Numb's Tomb**.

Level 14. Nub's *Tomb*

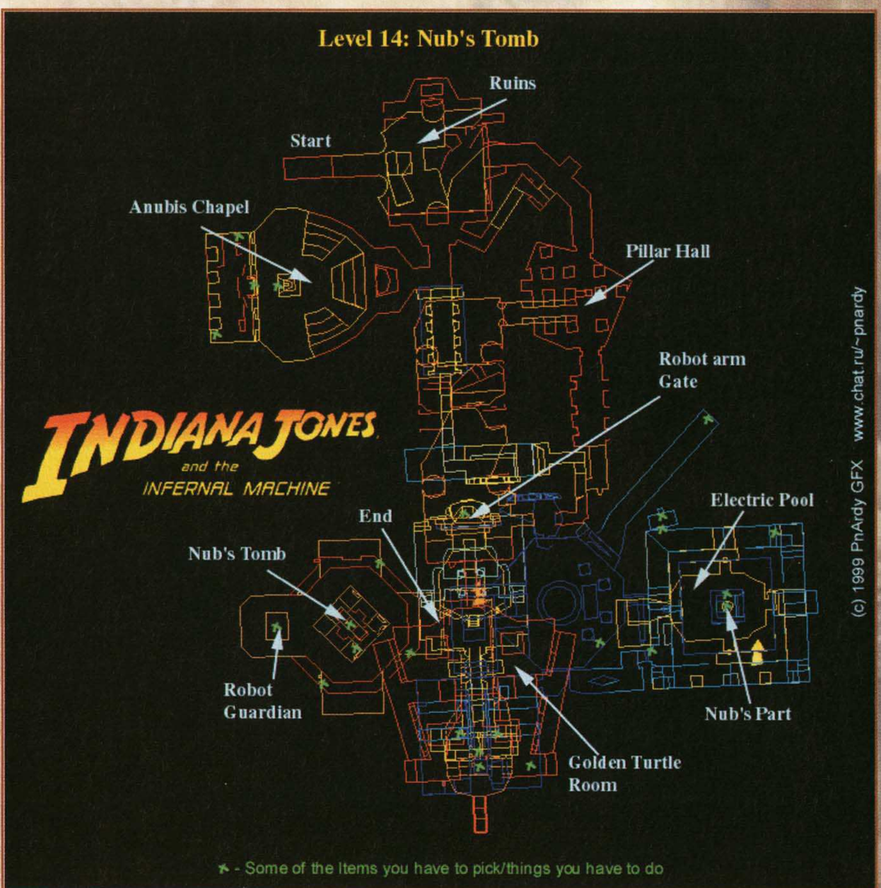
Этот уровень представляет собой целые подземные катакомбы, соединенные скрытыми проходами и коридорами. Ваша цель — заполучить последнюю часть Адской машины **Nub's Part**, которая способна накапливать электрический заряд и позволяет открывать/использовать различные электрические устройства. Она находится в центре бассейна с защитным электрическим механизмом. В конце уровня вы также встретитесь с гигантским Роботом, но его не так трудно одолеть.

Прыгайте через руины к дальней стене и хватайтесь за выступ руками. Идите вправо на руках и приземляйтесь на темном выступе. Повисните и спрыгивайте в коридор. Он ведет к залу с колоннами. Оттуда продолжайте идти по коридору прямо, убейте нескольких пауков и возьмите Сокровище **#1**, серебряные монеты, в одной из комнат с водой.





Возвращайтесь в зал с колоннами и идите в дверной проем.



В следующей комнате с двумя массивными столбами забирайтесь на стену. Наверху увидите наклонный спуск. Скользите вниз и ползите в проход в конце коридора. Поднимайтесь на нижний выступ и берите Сокровище **#2**, серебряные

монеты. Ползите далее и снова окажетесь в комнате с 2-мя столбами. Массивную дверь в конце вы открыть не сможете до тех пор, пока не принесете механическую руку для робота. Дверь ведет в комнату с Золотой черепахой. Толкайте статую поблизости и прорубайтесь через материю, закрывающую проход.

Нажмите на рычаг в конце. Первая решетка в полу новой комнаты упадет, когда вы на нее наступите. Убейте змей и сползайте под балкой в следующую секцию, чтобы подобрать Сокровище **#3**, золотой брусок. Вылезайте из ямы и разрежьте мачете материю, закрывающую проход. Тяните на себя камень три раза, чтобы освободить коридор. В следующей комнате две раскачивающиеся плиты в полу. Чтобы перебраться через них, действуйте следующим образом: прыгайте в центр плиты и удерживайте равновесие, пока она не перестанет раскачиваться, прыгайте в центр следующей плиты и т.д. Забирайтесь по выступам и поднимайтесь по лестнице — увидите часовню **Anubis** слева с большим амфитеатром внизу. Ваша задача — забраться на фасад часовни и хлестнуть кнутом статую — от нее отвалится рука. Нажмите кнопку на выступе в центре и идите в дверной проем. Возьмите Сокровище **#4**, серебряный брусок, справа. В другом конце комнаты используйте хлыст, чтобы подняться наверх и забраться на крышу часовни. Прыгайте по платформам и повисните на выступе с левой стороны. Спрыгивайте на платформу внизу и хлестните статую. Берите руку и покидайте часовню. Вы снова окажетесь у первой комнаты уровня. Русские уже там!

Поверните направо и идите в темный проход. Используйте хлыст, чтобы добраться до конца коридора и нажать на кнопку — сдвинется саркофаг. Возьмите Сокровище **#5**, синий кристалл, за ним и идите в открывшийся проход. Убейте русских за углом и проделайте весь путь до робота у двери с отсутствующей рукой. По пути расстреливайте охранников — их довольно много. Прикрепите руку к роботу и дергайте рычаг справа от двери — она откроется.

Сразу же расстреляйте летающего робота. Ваша цель — починить подъемник с Золотой черепахой и спуститься в следующую комнату. Около левой стены используйте **Azerim's Part**, чтобы взлететь наверх. Пересеките комнату по балкам, возьмите аптечку и нажмите кнопку на противоположной платформе наверху — это откроет секцию пола в центре комнаты и вызовет появление Володникова и охранников. Когда он спустится, секция снова закроется. Нажмите кнопку еще раз, чтобы снова ее открыть. Расстреляйте охранников сверху, повисните и спрыгивайте с самой низкой балки и спускайтесь за Володниковым. Нажмите кнопку, чтобы переключить лестницу. Вы находитесь в большой комнате с бронзовыми шестернями в дальней стене. Ваша задача — поймать Володникова и отобрать у него шестеренку.

Для этого нужно расставить ловушку. Двигайте один из камней в центр прохода под центральным сооружением. Тяните его изнутри до тех пор, пока он не окажется в точке пересечения двух коридоров. Теперь Володников не сможет использовать этот проход, убегая от вас. Бегите за профессором и скоро вы увидите, что он часто прячется в комнатке наверху. Используйте это, чтобы поймать его: закройте один из выходов этой комнаты статуей и в следующий раз, когда Володников решит спрятаться, смело бегите за ним — теперь ему никуда не скрыться. Он отдаст вам шестеренку и быстро убежит. Подстрелите снайпера на обратном пути и возвращайтесь в комнату с Золотой черепахой. Будьте готовы к нападению сзади.





Встаньте перед подъемником. Нужно открыть его решетку. Разрубите задрапированный проход в правой колонне и тяните камень к противоположной, левой. С него забирайтесь в нишу наверху и дергайте рычаг в конце коридора — он открывает калитку в другом месте. Возвращайтесь туда, где стоял камень, и прыгайте в углубление в полу. Бегите по коридору через открытую калитку и берите ключ от решетки лифта в конце. Возвращайтесь и отпирайте решетку. Вставьте шестеренку в панцирь Черепахи — лифт по-прежнему не работает. Нужно что-то более тяжелое. Выходите из лифта и толкайте камень в кабину. Подъемник пойдет вниз, а у левой стены поднимется плита-противовес. Если приглядеться, то можно заметить балку в стене, за которую можно зацепиться хлыстом и перепрыгнуть на противовес. Он опустится, и Инди окажется в следующей комнате. Немедленно по прибытии расстреляйте пару роботов.

Забирайтесь на любую из колонн, но перед тем как лезть на второй ярус, посмотрите налево и возьмите Сокровище **#6**, Серебряного идола, в нише. Проход ведет к водоему, разумеется, с пираньями. Ныряйте и нажимайте кнопку в конце подводного тоннеля — из воды поднимется статуя. Возьмите Сокровище **#7**, золотой брусок, под затонувшей колонной и выбирайтесь на берег — для этого есть только одна низкая платформа. Ломайте стену с трещиной при помощи **Urgon's Part** и берите еще одно Сокровище **#8**, красный кристалл. Прыгайте через голову статуи на другую сторону комнаты и расстреливайте летающего робота. Бегите в следующую комнату — с электробассейном и **Nub's Part**.

Электрический шар может сильно испортить здоровье **Indy** — перемещайтесь, пока шар заряжается. Бегите влево. В темном углу за упавшей балкой ломайте стену с трещиной и берите Сокровище **#9**, золотого идола. Далее подберите аптечку около скелета и непосредственно перед ступеньками используйте хлыст, чтобы забраться на второй ярус. Ваша задача — добраться до противоположного угла комнаты, прыгая по балкам и используя хлыст. Бегите в проход во внутренней стене. В углу комнаты скользите по спуску, прыгайте и хватайтесь. В коридоре используйте **Azerim's Part**, чтобы забраться на самый верх.

Двигайте все львиные головы к дыре в полу в центре помещения. Будьте осторожны, не свалитесь туда сами. Нажмите кнопку в нише за средним львом — это поднимет электрический шар внутрь комнаты и отключит его. Нажмите золотую кнопку и синюю кнопку. Нажмите синюю кнопку еще раз, чтобы уровень воды в бассейне понизился — это также вызовет появление русских. Возвращайтесь к электрическому бассейну и расправляйтесь с охранниками.

Ныряйте в воду и выбирайтесь на платформу в центре. В стене под лестницей есть необычная розетка — она выдвигает мостик, по которому можно будет выбраться с островка в бассейне. По треугольным лепесткам электромеханизма карабкайтесь наверх и берите **Nub's Part**. Ныряйте и используйте **Nub's Part** перед необычной розеткой, которую я упомянул. Разряд электричества заставит мостик сработать. Пересеките мост и найдите дверь в левом углу с точно такой же розеткой. Снова используйте **Nub's Part**, и дверь откроется. Скоро вы опять окажетесь в комнате с подъемником-противовесом.

Бегите к шахте противовеса и заряжайте его розетку **Nub's Part**. Теперь используйте **Nub's Part** перед другой розеткой в одной из стен — она откроет заслонку с кристаллом левитации наверху, и можно будет взлететь на второй ярус. Вытягивайте кирпич из лифта с Золотой черепахой и становитесь в кабину. Он поднимет вас на самый верхний этаж здания.

Поднимитесь по лестнице за подъемником и возьмите Сокровище **#10**, серебряный брусок, на крыше шахты. Прыгайте и бегите в следующую комнату. Берите аптечку около скелета и открывайте дверь **Nub's Part**. Возьмите базуку и расстреляйте робота внутри. В комнате находится саркофаг **Nub's Tomb**. Наступите на пластину в полу и откроется ниша с розеткой. Используйте **Nub's Part** и берите кристалл **Nub's Eye**.

Теперь вам предстоит схватка с роботом. Включите все розетки в стенах комнаты — в полу заработают электрические поля. Установите **Nub's Eye** в специальный слот на полу в дальнем конце комнаты — появится огромный Робот. Бегите и прячьтесь под крышей сооружения в центре. Робот наступит 6 раз на электрополя в полу, и произойдет короткое замыкание. Все, что от вас требуется — несколько раз снова включить розетки в стенах комнаты, так как поле отключается после того, как Робот на него наступает. Не попадайте в область действия поля сами — это вредно для здоровья. Остерегайтесь лазерного луча Робота — он убивает практически мгновенно.

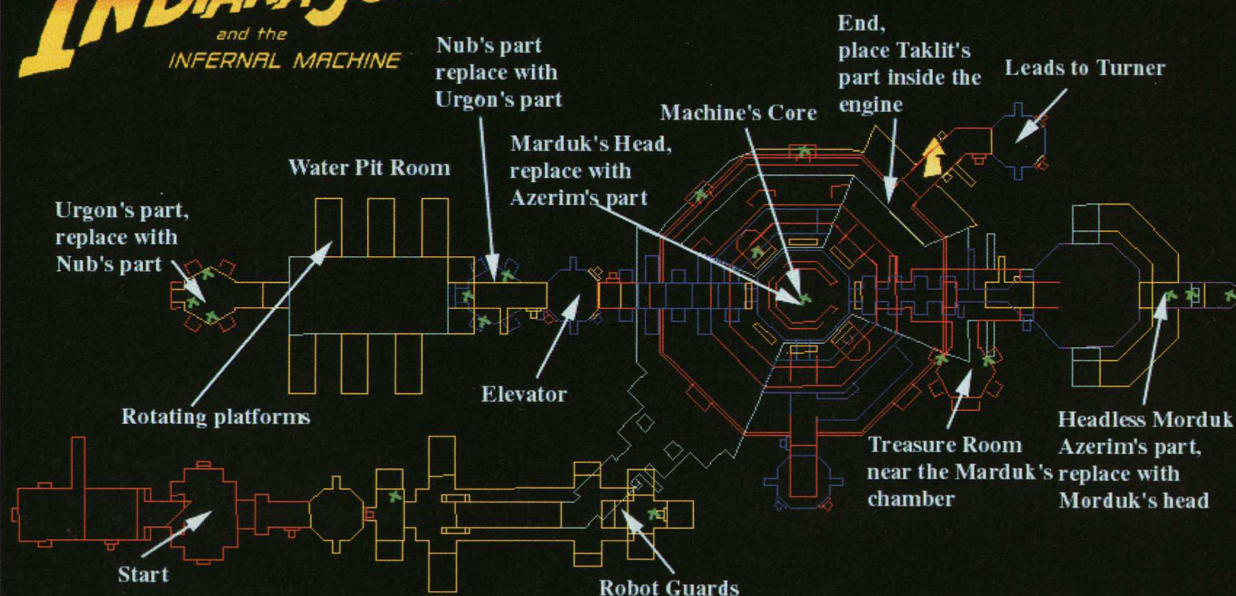
Когда Робот превратится в груду металла, забирайтесь на крышу строения в центре и перепрыгивайте на платформы второго яруса комнаты, используя голову Робота. Нажмите кнопку, чтобы опустить мост, и следуйте в проход к концу уровня. **Indy**, София, Агент ЦРУ и Володников — все встречаются в одном месте. У **Indy** нет выбора, и он отдает части Адской Машины агенту ЦРУ.

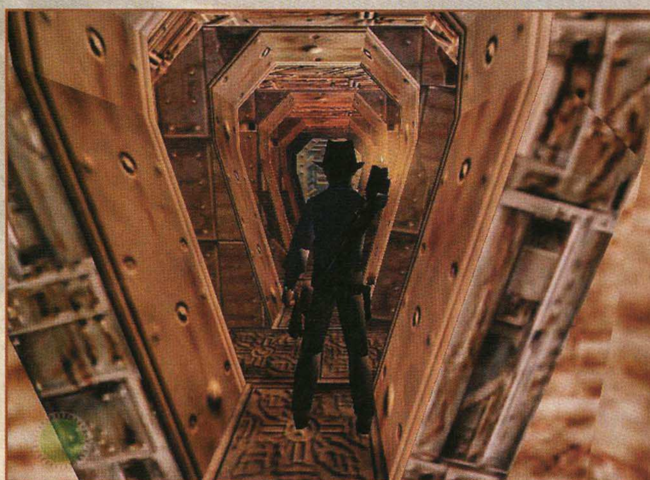
Level 15. Infernal Machine

Начало уровня напоминает Вавилонскую библиотеку. Агент ЦРУ и София уже где-то здесь, и у них в распоряжении все **Infernal Machine Parts**. Ваша цель — снова найти части машины и расставить их определенным образом на специальных постаментах, чтобы включить ее. Похоже, кто-то уже пробовал это сделать, но все части установлены не в те гнезда. Также вы встретите электронных стражей нового типа и жуков с шипами.

Большой золотой диск теперь выломан и лежит у стены. Проход ведет в странный коридор с непонятными механизмами. Возьмите аптечку и связку ракет внизу и расстреляйте роботов. Найдите кнопку в конце коридора — она открывает центральную секцию в полу. Спускайтесь вниз, и вы встретите Софию и агента ЦРУ Тернера в Центральном Отсеке Машины. София попадает в энергетический кристалл, а **Turner** исчезает.

Повисните и падайте в воду внизу справа. Вылезайте и бегите в конец коридора, через электрические вспышки. Возьмите **Nub's Part** — коридор станет безопасным. Возьмите Сокровище **#1**, зеленый кристалл, и Сокровище **#2**, красный кристалл, из ниш. Вам надо будет заменить **Nub's Part** на **Urgon's Part**. Прыгайте в центральную часть машины. Бегите по коридору и в конце пры-





гайте в вертикальный энергетический поток. Поднимайтесь на верхнюю платформу и соскакивайте. Используйте любую из лестниц, чтобы добраться до верхней части странной безголовой статуи лошади. Возьмите **Azerim's Part** (поток отключится). Сюда нужно будет установить голову Мардука позже. Спускайтесь по лестнице и берите Сокровище **#3** — золотого идола. Поднимайтесь обратно и прыгайте на узкую среднюю часть стены. Отсюда можно перепрыгнуть к двери через шахту, используя кнут.

Вы снова в Центральном Отсеке Машины, но на более высоком ярусе. Прыгайте по узким лепесткам-платформам на другую сторону комнаты и забирайтесь в шахту. Ныряйте в воду и поднимайтесь по лестнице. Берите **Urgon's Part**, Сокровище **#4**, красный кристалл, и Сокровище **#5**, синий кристалл, из ниш в стене комнаты. Замените **Urgon's Part** на **Nub's Part**. Платформы над водой начнут вращаться. Уловив ритм, на одном дыхании пересекайте комнату. Подъемник спустится автоматически в комнату с гнездом для **Urgon's Part**. Вставляйте ее в гнездо и возвращайтесь в лифт. Поднимайтесь на два этажа выше, к лепесткам следующего яруса. Прыгайте на ближний из них и затем налево, в крытый коридор. Возьмите Сокровище **#6**, синий кристалл, и Сокровище **#7**, зеленый кристалл, из ниш в стене. Прыгайте на последнюю узкую площадку и с нее в следующую шахту. Подъемник привезет вас на верхний этаж комплекса.





Здесь вам предстоит сразиться с невидимым **Turner** (он использует **Taklit's Part**). Когда он умрет, возьмите часть Машины, аптечку и взлетайте на следующий уровень. Прыгайте в дверной проем к электрическому шару. Используйте **Taklit's Part**, чтобы стать невидимым и быстро отключить шар кнопкой на стене. Тут же взлетайте в комнату на самом верху, используя кристалл левитации. Возьмите там голову Мардука и установите вместо нее **Azerim's Part**. Кристалл с Софией опустится, и откроется дверь. Идите в коридор и хорошо осветите его зажигалкой. Найдите проход в правой стене. Ползите в комнату и берите Сокровище **#8**, красный кристалл, и Сокровище **#9**, зеленый кристалл, из ниш. Возвращайтесь в коридор и далее в лифт.

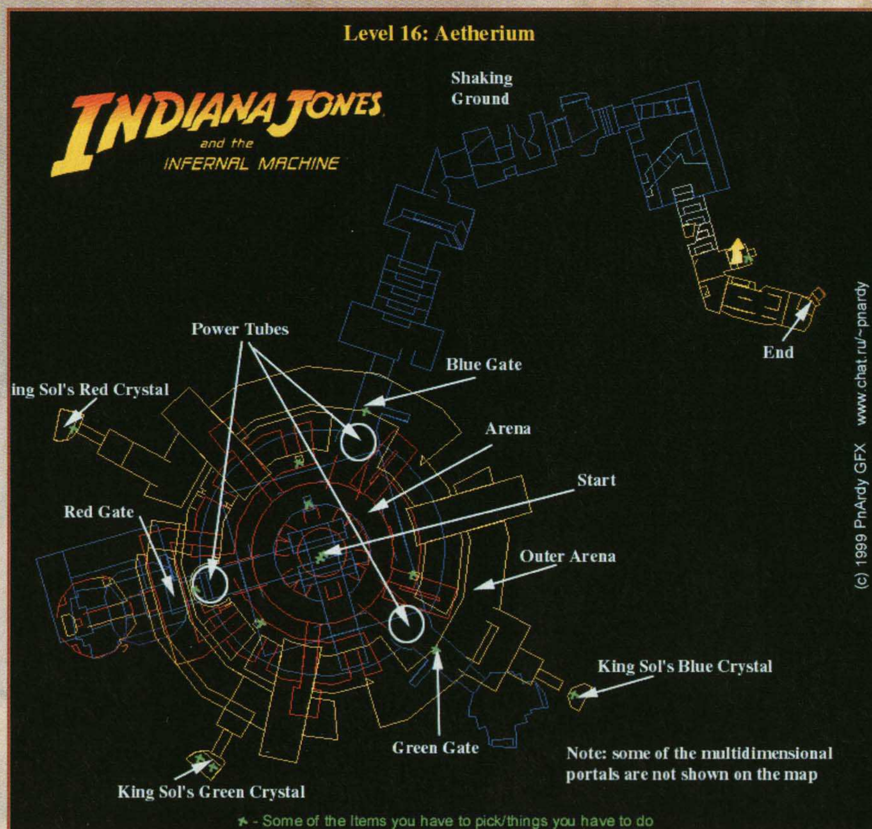
Вы снова окажетесь рядом со статуей безголовой лошади Мардука. Прикрепите голову Мардука к телу коня — **Marduk** медленно войдет в Основной Отсек Машины. Возвращайтесь к лифту в центре шахты и в нише, где стоял робот, возьмите Сокровище **#10**, серебряного идола.

Бегите в Центральный Отсек Машины и установите последнюю часть **Taklit's Part** в слот некоторого устройства на выступе справа. Нажмите рычаг на пульте, и **Indy** вместе с Софией провалятся на следующий уровень.



Level 16. Aetherium

Этот уровень совершенно выделяется из типичного для Indy стиля. Вы внутри некоторого «многомерного» пространства, в Адской Машине. У вас есть доступ в различные места обычного пространства (небольшие участки предыдущих уровней) через специальные порталы. Чтобы открыть портал, нужен **Tool From Beyond**. На этих островках реальности вы сможете найти сокровища и аптечки, а также **3 King Sol's Gems**, которые нужны, чтобы закончить уровень. Так или иначе, все происходящее не привидится вам даже в самом диком сне. **Aetherium** выглядит очень странным, но вы быстро к нему привыкнете. Главная идея в том, что все пространство пронизано энергетическими потоками. Внутри такого потока вы можете лететь в любом направлении. Покинуть поток можно, как обычно, по **Alt**. Вы также встретите два воплощения Мардука. И, конечно, нужно будет выиграть заключительное сражение, чтобы закончить уровень.



Спрыгивайте из потока на балку впереди. Вы почти на самом нижнем уровне **Aetherium**, в центре некого гиперкуба со сторонами-потоками. Спрыгивать в поток лучше осторожно свесившись с балки. Если же просто прыгнуть, то вы рискуете пролететь насквозь и разбиться на полу. Следуйте за метками на карте, и вы не потеряетесь. В центр многомерного куба можно «вплыть» с нескольких сторон. При этом каждый раз вы оказываетесь в разных тоннелях, ведущих к различным порталам действительности. Найдите зеленый тоннель (следуйте по карте), который ведет в синюю комнату с **Tool From Beyond**. Возьмите этот инструмент и запомните другой тоннель в стене комнаты внизу — он ведет на верхние уровни **Aetherium**, но сначала вернитесь к многомерному кубу и исследуйте все порталы.

Найдите фиолетовый тоннель, ведущий к шахте в **Meroe**. Возьмите Сокровище #1, сундучок и противоядие. Найдите оранжевый тоннель, и окажетесь у деревянного Идола в **Palawan Lagoon**. Возьмите целебный листочек и Сокровище **#2**, серебряные монеты, по другую сторону статуи. Возвращайтесь по тоннелю к центру куба и плывите вниз. Вы приземлитесь на полу помещения. Расстреляйте жуков, ползите в проход под кубом и берите Сокровище **#3**, **Aetherium Crystal**. Поднимайтесь по центральному потоку наверх и плывите в куб с еще одной стороны, через тоннель с вращающимися кольцами. Увидите портал в **Tian Shan River** и подсвечник. Справа будет выступ со скелетом, Сокровищем **#4** ,золотыми монетами и аптечкой. Идите к следующему порталу и далее в комнату. Перестреляйте странных существ и исследуйте окрестности.



Видно, как неподалеку плавает заключенная в кристалл София. Подойдите к отверстию в центре арены. Внизу видна комната, в которой вы взяли **Tool From Beyond**. Для того чтобы найти секретный портал в **Monkey Island**, прыгайте в дыру в центре комнаты. Вы приземлитесь в **Aetherium**. Найдите коричневый или оранжевый тоннели. В конце будет портал **Palawan Lagoon**, а напротив него — портал **Monkey Island**. Возьмите на столе Сокровище **#5**, золотого идола.

Найдите поток, ведущий к вершине **Aetherium**. Плывите на самый верх. Поток разветвляется, но вам нужен тот, через который виден кристалл. Плывите туда и берите Сокровище **#6**, **Aetherium Crystal**. Спрыгивайте дальше по тоннелю на арене с Мардуком. Его нельзя победить обычным оружием, но есть другой способ. Найдите портал **Teotihuacan** и возьмите зеркало у статуи богини. Вооружившись зеркалом, вы сможете отражать электрические импульсы Мардука и в конце концов убить его воплощение. Синие проемы вокруг арены ведут на ее нижний ярус. Нужный вам портал находится за розовым коридором. Подберите Сокровище **#7**, серебряный брусок, около ступенек и возьмите зеркало у статуи. Идите в дверь и далее по коридору до конца. Уничтожьте пару летающих монстров и возьмите Сокровище **#8**, **Aetherium Crystal**, в маленькой нише.





Возвращайтесь на арену с Мардуком. Отражайте зеркалом его электроимпульсы. **Marduk** может плавать и низко, и высоко над ареной. В каждом случае вы должны найти наиболее выгодное положение для отражения ударов в этой же плоскости арены. Перемещайтесь с одного уровня арены на другой после каждого прямого попадания. (наверх ведет зеленый тоннель). Нужно попасть в Мардука примерно 6 раз, прежде чем это его воплощение умрет. Берите розовый кристалл (**Marduk Medallion**), оставшийся после монстра, и вставляйте его в щель в стене — опустится электрический шар. Исхлещите его кнутом — он приобретет заряд и станет электрохлыстом. Хлестните шар 5 раз — и у вас будут 25 электрических ударов хлыстом в запасе. После того как кнут разрядится, можно будет снова вернуться в эту комнату и перезарядить его.

Плывите вниз через другой синий тоннель. Хлестните электрошар с эмблемой BMW, и дверь откроется. Снова плывите в потоке и опускайтесь на внешнюю арену. Вы увидите несколько больших шестерней вдоль стен и кристалл с плавающей Софией в центре. Будьте осторожны с призраком Мардука. Хлещите по очереди все электрические шары во внутренней части арены — шестерни вращаются и закрывают створки ворот. После этого кристалл с Софией опустится на дно арены, и она на мгновение освободится, но... только на мгновение. **Marduk** перевоплощается в женоподобного гибридного монстра Софию-Мардука. Берегите заряды вашего хлыста — они пригодятся позже. Вокруг арены на том же са-



мом уровне есть несколько энергетических потоков. Там вы найдете порталы к трем кристаллам Царя Соломона. Соберите их все.

Найдите тоннель, который ведет на самое дно арены. Вы увидите три двери в разных концах комнаты со слотами для кристаллов. По очереди установите все три **King Sol's Gems** в соответствующие им по цвету двери и откройте портал за каждой из дверей. (там вы найдете аптечки и Сокровище **#9**, сундучок). Машина будет серьезно повреждена. В центре арены появится каменная башня, а монстр **Marduk-София** уменьшится в размерах. Забирайтесь на башню, хлещите монстра каждый раз, когда он подлетает к вам вплотную. Понадобится много здоровья, так как хлестнуть Мардука-Софию можно только в ближнем бою. Понадобится примерно 10 хороших ударов. Наносите удар только если абсолютно уверены, что Мардук-София вот-вот вцепится в вас когтями и не изменит траекторию в последний момент. Если хлыст разрядится, придется снова подниматься к первой арене **Aetherium**. Со смертью второго воплощения Мардука София будет освобождена. Наблюдайте мелодраматичную сцену объятий героев, но готовьтесь снова вернуться к управлению.

Бегите к открытому ранее порталу впереди. Стены вокруг начнут шататься не на шутку. Постарайтесь не обращать внимание на трясущийся экран и сконцентрироваться на прыжках. Ваша задача — добраться до вершины обрушивающейся шахты. В конце возьмите последнее Сокровище **#10**, серебряного идола, в нише за упавшей колонной слева. Наверху **Indy** обменивается рукопожатиями с Софией и... Володниковым, который, оказывается, высоко ценит талант профессора археологии **Indy** и предлагает выпить водки по случаю счастливого окончания уровня.

Level 17. Return To Peru

Этот уровень — дополнительный, ваша цель — найти Идола Перу. Для этого не понадобятся никакие части Адской Машины, придется только прыгать и обходить ловушки.

Возьмите базуку и убейте леопарда справа (да, его действительно можно убить!). Зарежьте змею у подножия каменного изваяния (здесь уровень начинается, здесь же вы его и закончите) и возьмите целебный листик. Исследуйте джип и возьмите лодку (она понадобится только один раз). Можно взять и канистру, но она нигде не используется. Бегите к реке, садитесь на надувную лодку и плывите вниз по течению. Уворачивайтесь от торчащих из воды камней и причаливайте к платформе слева. Оттуда можно заметить целебный листик на другом берегу. Нырните в воду и плывите в подводный тоннель, выбирайтесь из воды и залезайте по лестнице. Скользите вниз по спуску, прыгайте в конце и хватайтесь руками за край берега. Возьмите листок, убейте змей перед пещерой и возьмите Сокровище **#1**, золотого идола, скрытого растительностью.

Снова садитесь на лодку у той же платформы, плывите вниз по реке, в конце будет водопад. Швартуйтесь у берега и берите еще один целебный листик. Под водой у водопада есть две пещеры, закрытые водорослями. Освободите вход мачете и плывите в левую. Вылезайте на берег и становитесь на выступ над водой. Отсюда трудно заметить следующий выступ, но, тем не менее, прыгайте вперед с разбега и хватайтесь. Подтягивайтесь на очередную платформу, поднимайтесь по тропинке, поверните налево и спускайтесь вниз. Берите Сокровище **#2**, синий кристалл, в нише.

Плывите назад к водопаду и ныряйте во вторую пещеру. Подземный поток вынесет **Indy** к системе подводных гротов с пираньями. Над водой есть несколько пещер. Можете взять аптечку около скелета, которую охраняет ящерица.



Снова ныряйте в воду и найдите маленький тоннель в правой стене комнаты с ящиками на дне. Вылезайте и перепрыгивайте с хлыстом на другую сторону. Проход ведет к пещере с факелом и черепами в стенах. В левой стене стоит Сокровище **#3**, серебряный идол. Используйте кнут, чтобы выбить идола из ниши — его можно будет подобрать на дне водоема. Зажигайте факел и ныряйте. Плывите в подземный тоннель, закрытый водорослями. Вылезайте из воды у водоворота и толкайте камень прямо в воронку — пещеру зальет водой, и ее уровень поднимется. Плывите к поверхности и по пути возьмите Сокровище **#4**, серебряный брусок, в нише в стене.



Выше есть два коридора. Бегите по коридору с хорошо освещенной ловушкой. Около валуна в конце убейте нескольких пауков и ползите в проход слева. Возьмите там Каменный Ключ и возвращайтесь в другой коридор за водоемом. Не наступайте на темные камни в полу (дротики) и идите к дальней стене комнаты. Наверху на выступе слева есть замочная скважина для Каменного Ключа. Он открывает секцию в полу. Кроме того в стене справа есть проход, но **Indy** не может зацепить хлыстом луч света наверху в конце тоннеля. Ваша цель — найти кусок бамбуковой палки и вставить ее в треугольное отверстие напротив замочной скважины. После этого **Indy** сможет зацепиться хлыстом за палку и забраться на верхний выступ.

Спускайтесь в открывшуюся секцию пола и исследуйте темные пещеры. Бросьте пару гранат, чтобы избавиться от скорпионов в темноте. Добейте оставшихся и входите в пещеру. Зажигайте факелы по пути и возьмите Сокровище **#5**, красный кристалл, в нише. Используйте кнут, чтобы подняться на верхние платформы, прыгайте на другую сторону комнаты и хватайтесь руками. Подтягивайтесь и берите бамбуковую палку с ложа со скелетом. Можно подняться на самый верх, но там будет шахта и тупик. Возвращайтесь в комнату с замочной скважиной и вставляйте бамбук в треугольное отверстие в стене. Ползите в проход внизу и используйте хлыст, чтобы подняться на следующий выступ.

Не наступайте на две первые плиты в коридоре (ловушки), прыгайте в третью. Но перед этим забирайтесь по нескольким платформам в проход, развернитесь, прыгайте и хватайтесь за выступ. Наверху зажгите факел справа, поверните налево и берите Сокровище **#6**, синий кристалл. Возвращайтесь в коридор и становитесь на третью плиту. Перестреляйте всех змей в котловане внизу (они все равно будут

Level 17: Return To Peru

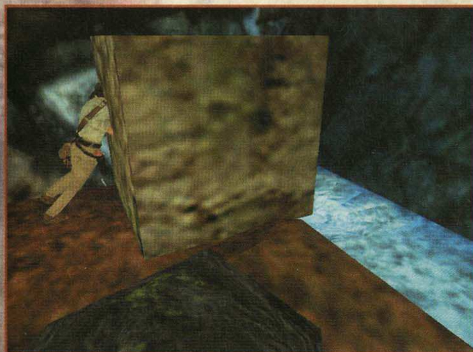
Start
End
Boulder Trap
Collapsing floor
Moving Columns
Peru Idol
Boulder Tower Trap
Darts Trap
Scorpions Cave
Cave
Underwater Passage
(c) 1999 PnArdy GFX www.chat.ru/~pnardy

INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE

- Some of the Items you have to pick/things you have to do

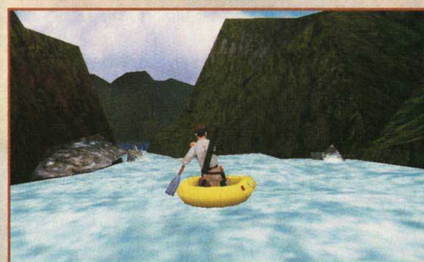
появляться), возьмите аптечку за скелетом и забирайтесь на выступ в углу. Ваша задача — подняться в маленькое окошко в стене наверху. Используйте хлыст, чтобы оказаться на следующем выступе, и карабкайтесь к платформе с камнем. Тяните его под платформу и обходите — он откроет пусть к следующей лестнице.

С этого места можно ползти в двух направлениях: на платформу вверху и вправо-вниз, в нишу в стене за сокровищем. Возьмите Сокровище #7, зеленый кристалл. Спрыгивайте из ниши в котлован и снова проделайте весь путь до платформы с камнем. Ползите на самый верх. Прыгайте через пропасть и хватайтесь за трещину. Идите на руках, пока не сможете подтянуться на платформу. Остановитесь в конце. Внизу, под вами, находится заветное окно. Можно либо встать спиной к пропасти и сделать сальто назад, либо повиснуть и упасть на наклонный скат внизу. Продолжайте скользить и в конце спуска прыгайте в окно и хватайтесь руками. Оттуда — на другую сторону шахты и хватайтесь за выступ. Идите на руках влево и спрыгивайте на небольшой балкончик. Хлестните выделяющийся камень в кладке башни. Он упадет, а также вызовет падение большого валуна сверху. Спускайтесь на пол и следуйте в новый проход.



Вы находитесь в просторном котловане с выступами в стенах. Прежде чем начать прыгать вдоль стен, повисните и хватайтесь за выступ внизу. Поднимайтесь по лестнице и берите Сокровище #8, серебряный брусок. Возвращайтесь в коридор и запомните пещеру над третьим выступом. Внутри лежит сокровище, но сначала надо добраться до зияющего прохода на другом конце котлована. Прыгайте по выступам вдоль стен (блоки будут сталкивать вас в пропасть) следующим образом: прыжок с разбега, шаг назад и так далее (времени на лишние движения не будет). Из массивных блоков стены получится лестница к тоннелю на самом верху. По пути возьмите Сокровище #9, серебряный брусок, в уже упомянутой пещере в стене.

Тоннель ведет к Сокровищу #10 — Идолу Перу. Как только вы схватите идола, пол начнет проваливаться под ногами — бегите в дверь. Секции пола в дверном проеме простоят еще некоторое время. Бегите по тоннелю вперед, пока не увидите огромный камень, несущийся прямо на вас. Отступите обратно в дверной проем. Как только булыжник прокатится над вами, снова бегите вперед в тоннель (секции пола там, где вы только что стояли, обрушатся). У вас будет некоторое время, чтобы соскользнуть вниз и использовать хлыст, чтобы перепрыгнуть большую яму, прежде чем валун начнет движение в обратную сторону — за вами. В



конце тоннеля перед ступенькой посмотрите наверх — здесь можно зацепиться за балку хлыстом и подняться. Валун пронесется под вами и разобьет стену с каменным изваянием. Уровень закончится там же, где начался.

СИ TACTIX

КОДЫ

Нажмите F10 и введите код:

TAKLIT_MARION ON/TAKLIT MARION OFF — бессмертие

URGON ELSA — все оружие

AZERIM SOPHIA — все аптечки

NUB WILLIE — подсказки

MAKEMEAPIRATE — анимационный ролик, Indy превращается в Guybrush Threepwood игры Monkey Island.

FIXME — если застрянете в стене, этот код репозиционирует Indy правильно.

ТРИ ДНЯ ЕДИНОРОГА

GABRIEL KNIGHT: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Лев ЕМЕЛЬЯНОВ

Время не стоит на месте, и неутолимая жажда деятельности вновь толкает писателя Гэбриела Найта навстречу приключениям. На этот раз судьба сводит его с принцем Джеймсом, семью которого в течение многих поколений преследует некий злой рок. Все указывает на то, что потомку древнейшего рода пришлось столкнуться с тайной сектой вампиров, но беспокоился он даже не за собственную жизнь — за жизнь своего малолетнего сына. И словно в насмешку, в первую же ночь дежурства Гэбриела возле кровати мальчика, тот был похищен. Преследуя похитителей, Гэбриел попадает в небольшой городок Rennes-le-Chateau, расположенный на юге Франции, и здесь при нескольких драматических обстоятельствах он теряет след таинственных незнакомцев...

Перед тем как отправиться вместе с вами навстречу очередному приключению, позволю себе дать несколько советов. Игровое время весьма условно — оставив компьютер на несколько часов, вы не заметите никаких изменений. Время суток в Rennes-le-Chateau меняется лишь после того, как персонажи совершают определенное число ключевых действий. Если переход в очередной time block не состоялся, значит, вы что-то упустили. «Мертвых» ситуаций не бывает — если какое-то действие уже не может быть совершено, значит его выполнение не являлось обязательным для прохождения игры. В случае гибели героя в action-головоломках последней части вам дается неограниченное число попыток для того чтобы повторить свой путь. При разговоре с персонажами стоит использовать все темы (за исключением особо оговоренных случаев) и иногда даже обращаться к ним несколько раз. Чаще всего встречающиеся в тексте слова «посмотреть» и «подумать» обозначают конкретные действия в игре, а отнюдь не просто информацию к размышлению. Следует также помнить о том, что данное прохождение — всего лишь способ относительно быстро пройти игру от начала до конца, порой упуская некоторые весьма интересные, но второстепенные детали.

День 1, 10⁰⁰—12⁰⁰

Утро в номере отеля. За окном солнечная погода, в голове туман — еще бы, после такой ночи! — и впереди у нас куча дел. Открываем стоящий у окна шкаф и достаем оттуда проволочную вешалку. К задней стенке приклеен кусочек скотча — прихватываем и его и выходим из номера в коридор. Спустившись вниз по лестнице (все равно по какой), мы оказываемся в холле отеля.

Перегороженная ширмой деревянная арка скрывает за собой небольшой ресторан. Заглянем туда на минутку. Ба, Мозли, старый приятель! Мир тесен. Какого черта ты здесь делаешь? Приехал с туристической группой искать сокровища??? Г-хм... Ну ладно, еще увидимся. Нужно не забыть навестить нашего друга-детектива немного позднее. Он остановился в номере 33.

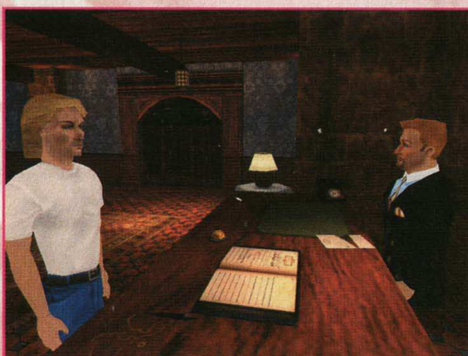
Выходим в холл и знакомимся с Жаном, дневным клерком. Прежде чем заговорить с ним, стоит изучить лежащий на столе журнал регистрации. Похоже, все номера в отеле зарезервированы за членами туристической группы — нам еще повезло, что у них оказалась одна свободная комната. Пообщавшись с предупредительным французом, мы выясняем, что прошлой ночью постояльцев встречала его сменщица, Симон. Что ж, спасибо, пообщаемся с ней при встрече. Справа от выхода находятся мягкий диван и несколько кресел. В одном из них сидит смуглый человек в зеленой жилетке и читает газету. Знакомимся еще с одним охотником за сокровищами — Эмилио База. Как и остальные, он въехал в отель вчера поздно ночью.

Между тем принц Джеймс наверняка места себе не находит от волнения. Нужно позвонить ему. Телефонные кабинки скрываются за бордовыми шторами справа от стойки клерка. Используем визитную карточку принца на одном из телефонов и рассказываем нашему клиенту о таинственном ночном похищении. В это время кто-то заходит в соседнюю кабинку. Из под шторы виднеются только коричневые ботинки. Очень знакомые ботинки, надо сказать... Интересно, какую часть нашего разговора слышал Эмилио? Из его кабинки не доносится ни звука. Выходим на улицу и во дворе отеля знакомимся с Мадлен Бутейн. Руководительница туристической группы предлагает нам присоединиться к искателем сокровищ... за две тысячи франков. OK, мы подумаем об этом. А Эмилио меж тем тоже вышел подышать свежим воздухом и сидит на скамейке.

Слева от фонтана находится небольшой книжный магазинчик. Он закрыт, а на витрине выставлены какие-то книги. Посмотрим повнимательнее... «**San Greal**»! Именно эти слова произнесли два типа из поезда! Но какое отношение Святой Грааль имеет к небольшому городку **Rennes-le-Chateau**?

Направляемся в музей **Sauniere** (первая улица направо от фонтана). Взбираемся вверх по лестнице, открываем дверь и, пройдя мимо стенда с открытками, знакомимся с мадам Жирард. Когда все темы для разговора будут исчерпаны, можно отправляться на осмотр экспозиции. Выбор небогат — в дальнем конце зала возле столика с экспонатами о чем-то беседуют две дамы, на стенах висит несколько картин, а с потолка свешиваются информационные панели, рассказывающие об истории города **Rennes-le-Chateau** и о самом **Sauniere**. Посмотрим-посмотрим... а заодно и послушаем. Нет, так не получится — при нашем приближении дамы замолкают. А что если отойти за ряд панелей? Вот так-то лучше. Не слишком много можно понять из подслушанного разговора, но тема весьма занятна. Доброе утро, леди! Вы тоже ищете сокровища? Ну вот и познакомились. Забавная парочка, не правда ли — леди Лили Ховард и Эстелл Стайлс? Оставим их наедине со своими тайнами. На выходе из музея находится коробка с потерянными вещами, а в ней — чья-то красная бейсболка. Возьмем? Нет, по стилю действительно больше подходит для Мозли. Как-нибудь в другой раз. А пока возвращаемся к фонтану.



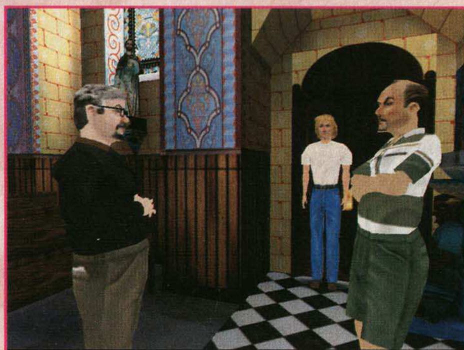


День 1, 12⁰⁰—14⁰⁰

Заходим в отель и отправляемся прямиком в ресторан. Ох, похоже, мы помешали чужому разговору. Но зато теперь мы можем представиться пятому члену туристической группы — австралийцу Джону Уилксу. Он явно не настроен общаться с нами. Как и Мадлен, впрочем... Ну что ж, поднимаемся наверх и наблюдаем интереснейшую картину. Оказывается, наш друг Эмилио База как-то уговорил двух леди поменяться с ним номерами. Теперь у нас есть новый сосед — сосед, который любит подслушивать и подглядывать. Занятно...

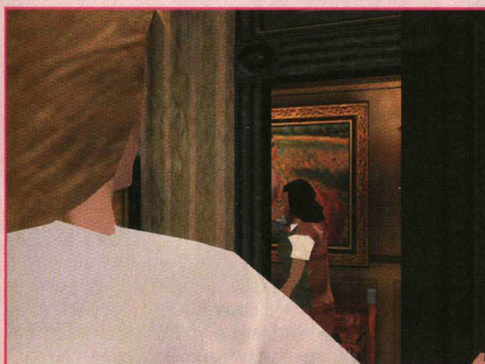
Выходим на улицу, сворачиваем направо и заходим в церковь Св. Марии Магдалины. Аббат Арно с радостью расскажет нам о культе Магдалины и посоветует обратиться к молодому ученому Ларри Честеру, который обитает неподалеку в местечке **Chateau de Blanchefort**. А где же недовольный посетитель? Он еще не ушел. Знакомимся с Витторио Бучелли, последним членом туристической группы. Важно не забыть спросить его, как он добирался до **Rennes-le-Chateau**.



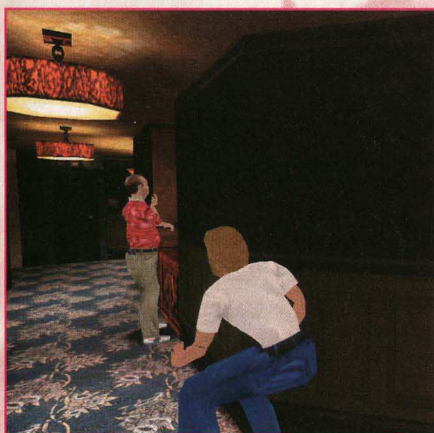


Следом за синьором Бучелли мы возвращаемся в ресторан отеля. Пожелав приятного аппетита милым дамам, поднимаемся наверх в комнату Мозли (**#33**). Спрашиваем его о ребенке («**Baby**»), начинаем обсуждать наше новое дело («**Case**») — а затем резко разворачиваемся и крадемся к двери, откуда доносится какое-то подозрительное царапанье. Как раз вовремя — мы вновь поймали Эмилио База, когда тот пытался подслушать наш разговор. Стакан, приставленный к двери, ха! А вообще-то... неплохая идея. Заканчиваем беседу с Мозли, забираем из коридора стакан, оставленный Эмилио, и выходим во двор отеля.

День *1*, 14^{00}—*16^{00}*



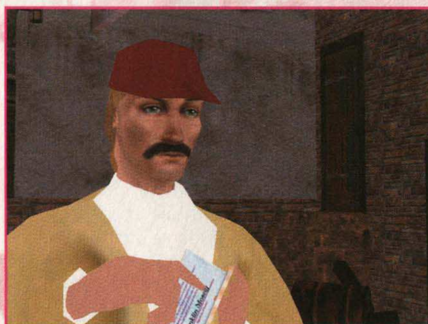
Похоже, бюро по прокату мотоциклов уже открыто. Заходим в арку справа от фонтана и пытаемся раздобыть себе колеса. Черт, все мотоциклы зарезервированы за членами туристической группы, и вовсе не нам достанется этот великолепный Харлей. Тот же Мозли, например, запросто может забрать его. Мозли... х-мм. Возвращаемся в отель, забираем со столика напротив стойки клерка вкусную конфету и стучимся в дверь номера 33. Спрашиваем нашего приятеля про паспорт. Так, он держит его в заднем кармане брюк. Откланявшись, заворачиваем за угол и укладываем конфету на столик напротив **#27** под картиной с изображением улицы. Теперь вниз. Дожидаемся, пока Жан отойдет куда-нибудь, и нажимаем на кнопку



звонка **#33** слева от стойки. Мозли, тебя зовут. Скорее наверх. Поднимаемся по лестнице, заводим камеру за угол и видим Мозли, выходящего из номера. Осторожно крадемся следом (для этого достаточно просто щелкать мышкой там, куда должен переместиться Гэбриел). Ба, вкусная конфета. Бравый детектив не может устоять и начинает возиться с оберткой. Притаившись за углом, наводим курсор на его задний правый карман и отдаем команду «**pick up**». Как раз в этот момент конфета падает, и Гэбриел без помех добывает себе новый паспорт.

Впрочем, одного паспорта явно недостаточно — нужно еще и изменить внешность. В отсутствие хозяина навещаем **#33** и заимствуем оттуда ужасный желтый пиджак. Покидаем отель и направляемся к церкви. Внутрь заходить не будем. Извилистая улочка заканчивается тупиком, и мы видим перед собой черную кошку. Кис-кис! Сбежала. Навещаем музей и вытаскиваем из ящика для потерянных вещей красную бейсболку — как раз подстать нашему пиджаку. На этот раз Гэбриел не будет возражать. Возвращаемся к тому месту, где мы ловили кошку, и видим, что за время нашего отсутствия бессовестная тварь забралась на забор, и согнать ее оттуда никак не удается. Впрочем... Дорожка справа от входа в церковь приводит нас на кладбище. В окне небольшого строения аббат Арно поливает цветы. Как мило! Ждем, пока он отвернется, и стягиваем с окна пульверизатор. Возвращаемся к кошке. Наклеиваем кусочек скотча из шкафа на край той самой дыры в двери, куда она удрала от нас в прошлый раз, а затем с помощью пульверизатора сгоняем три-четыре килограмма ценного меха со стены. Писатель Гэбриел Найт, великий победитель кошек! Однако цель оправдывает средства — к скотчу прилип пучок черных кошачьих волос. Возвращаемся в гостиницу. Ждем, пока Жан отойдет от стойки, и забираем оттуда маркер. В ресторане прихватываем со стола пакетик сладкого сиропа и начинаем готовить реквизит. Открыв inventory, смазываем сиропом кошачьи волосы, а затем совмещаем получившиеся «усы» с пиджаком и бейсболкой. Теперь маркером пририсовываем черные усы Мозли на фотографии в паспорте и отправляемся за мотоциклом. Миновав арку, используем реквизит на Гэбриэле. Вуа-ля — Харлей наш! А с ним еще и бинокль, и лопатка в придачу.

Вернув вещи на место, мы возвращаемся к мотоциклу и отправляемся в **Chateau de Blanchefort**. Ждем, пока мимо нас проедет на своем мотоцикле Джон Уилкс, щелкаем мышкой и выбираем опцию «**follow**». Гэбриел следует за австралийцем в местечко под названием **L`Ermitage**. Идем по тропинке и общаемся с Уилксом. Да, шуточка на тему гигантских песчаных червей ему явно не понравилась. Возвращаемся к мотоциклам и записываем в блокнот номер Уилкса — **FED039A**.



Едем в **Chateau de Blanchefort** и снова ждем. На этот раз мимо нас проезжает в своем микроавтобусе Мадлен Бутейн. Следуем за ней, и у нас на карте появляется новая отметка — **Coume Sourde**. Заглянем туда на минутку. Узкая тропинка приводит нас на равнину, где Мадлен упражняется с каким-то загадочным прибором. Сейчас она явно не в настроении разговаривать. Возвращаемся в **Chateau de Blanchefort** и поднимаемся направо по тропинке (указатель «**C. De Blanchefort**»). Заворачиваем налево, огибаем скалу и оказываемся на развалинах старинного здания. Самое время воспользоваться биноклем. Наводим его на **Rennes-le-Chateau** (город виднеется справа от большого черного камня на холме). **ZOOM 50X** — и мы видим перед собой башню **Tour Magdala** и Витторио Бучелли. Тоже с биноклем, надо сказать. **ZOOM 5X**, смещаемся немного левее. Наводим бинокль на темно-коричневое пятно посередине — **Coume Sourde** — **ZOOM 50X**, и наблюдаем за тем, как Мадлен мечется по равнине со своим прибором. Теперь можно возвращаться к мотоциклу.

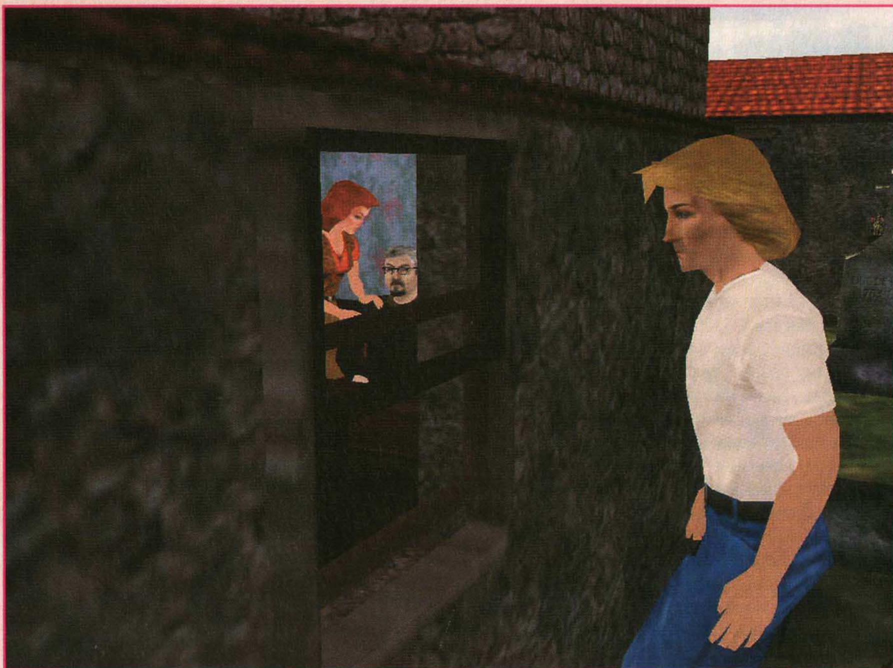
Отправляемся на железнодорожную станцию **Couiza**. О, похоже, это тот самый шофер, что подвозил нас сегодня ночью. Надо расспросить его о двух таинственных пассажирах с поезда... правда, разговор этот будет вестись при непосредственном участии нашего бумажника. Заходим в здание станции и беседуем с женщиной, продающей билеты. Ага! Не было вчера никакого поезда из **Naples**! Значит, Бучелли врет. Ну и компания у нас подобралась, ничего не скажешь. Для очистки совести смотрим на доску **Arrivees&Departs** и размышляем над расписанием прибывающих поездов. Можно отправляться назад. Впрочем... что это за бумажка лежит рядом с поваленной урной? Очень смешно. Выходим на улицу и садимся на мотоцикл.

День *1*, 16^{00}—*18^{00}*

Мы отправляемся в **L`Homme Mort**. Проходим по тропинке между холмами и встречаем Мозли. Хм, прибор, который он спрятал в сумку при нашем приближении, чрезвычайно похож на тот, что был у Мадлен. Пообщавшись со старым приятелем, мы спрашиваем его о мотоцикле. Надо же, оказывается эта развалина все-таки ездит. Возвращаемся к стоянке и записываем в блокнот номер Мозли — **ASD257K**.

Теперь устраиваем «засаду» на стоянке в **Chateau de Blanchefort**. На этот раз нам необходимо дождаться проезжающих мимо леди Ховард и Эстелл. Проследовав за ними, мы убеждаемся в том, что дамы просто катаются. Но все равно эта поездка нам еще пригодится. Возвращаемся в **Chateau de Blanchefort** и вновь карабкаемся в гору к старинным развалинам. Теперь мы здесь не одни — Эмилио База наслаждается солнечным днем и медитирует. Поговорив с ним, мы наводим бинокль на **L`Homme Mort** (чуть выше и чуть правее **Coume Sourde**). **ZOOM 50X** — и вот мы уже наб-



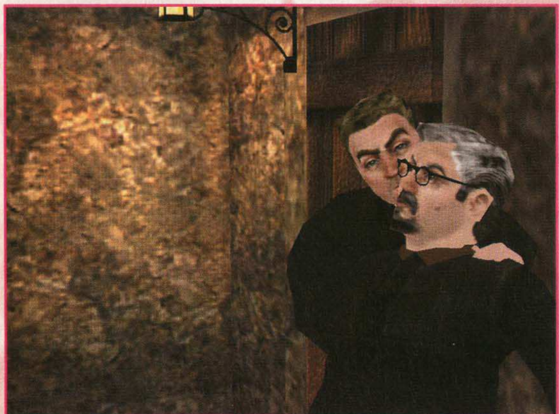


людаем забавную сценку: увлеченные своими загадочными приборами, Мозли и Мадлен буквально сталкиваются друг с другом. Убираем бинокль и возвращаемся на стоянку. Теперь можно записать в наш блокнот еще один номер — номер мотоцикла Эмилио (**HJK841J**). Идем налево, следуя указателю «**Roque Negre**». Возле Черного камня сидит Уилкс со своим шумным «отпугивателем червяков». Поговорив с ним, мы возвращаемся на мотоцикле в **Rennes-le-Chateau**.

Сейчас нам нужно посетить церковное кладбище. По дороге мы смотрим на запаркованный во дворе отеля микроавтобус и убеждаемся в том, что Мадлен уже вернулась в город. На кладбище нам нужно приоткрыть окно кабинета Арно (рядом с большим саркофагом) и приготовиться внимательно слушать. После того как аббат и Мадлен переходят в другое помещение, мы возвращаемся к мотоциклу и едем в гости к Ларри Честеру (**Larry Chester`s house**). Да, это настоящий ученый-историк. Рассказывает много интересного, а что не слишком любезен — ну так нас же никто не звал. Простившись с ним, мы садимся на мотоцикл и отправляемся в **Rennes-le-Chateau**.

День 1, 18⁰⁰—22⁰⁰

Выходим на площадь с фонтаном и убеждаемся в том, что принц Джеймс держит свое слово — к нам действительно прибыло подкрепление. Парочка крепких ребят-шотландцев — Меллори и МакДугалл, и конечно же Грейс. Деньги нам заплатили, расспросили обо всем и попытались мягко дать понять, что отныне делом будут заниматься настоящие профессионалы. Впрочем, официально нас никто не отстранял. Переговорив с Грейс, выходим из отеля и идем следом за шотландской парочкой. Довольно уверенно они сворачивают направо и движутся в направлении кладбища. Что ж, большой саркофаг, который мы приметили еще днем, как нельзя лучше подходит для того, чтобы за ним прятаться. Выбираем опцию «**hide**» и, оставаясь незамеченными, наблюдаем за странной беседой людей принца с аббатом. Арно клянется, что Орден не имеет никакого отношения к похищению, но, похоже, ему не слишком верят. Как только Меллори и МакДугалл покидают кладбище, аббат бросается к телефону. Нужно успеть записать его разговор на диктофон, благо через открытое еще днем окно отчетливо доносится каждое слово. Жаль только, что говорят на французском, но ничего — позднее можно будет сделать перевод.



Возвращаемся в отель. В ресторане Уилкс пытается разговорить синьора Бучелли. При нашем появлении оба они умолкают. Здороваемся с австралийцем, затем заговариваем с Витторио. Спросить или не спросить его еще раз про поезд? Пожалуй, все-таки не стоит. Познакомившись с ночным клерком — Симон, мы отправляемся в **Chateau de Blanchefort**.

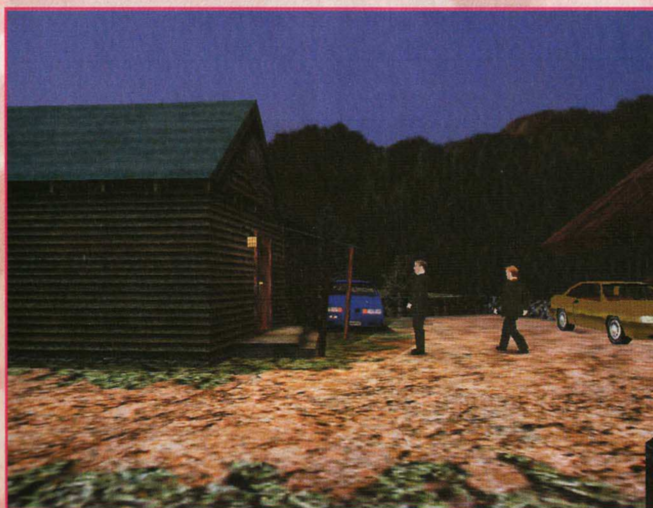
Ждем, как обычно. Вскоре мимо нас проезжает машина шотландцев. Следуем за ними, для того чтобы выяснить, куда они направляются. Дом Ларри Честера! Что ж, нам как раз туда же. Вот только как бы сделать это понезаметнее? Возвращаемся в **Chateau de Blanchefort** и следуем указателю «**C. De Blanchefort**». Здесь мы всегда сворачивали налево и поднимались в гору к развалинам, так? Ну а теперь идем почти что прямо и вскоре видим перед собой дом ученого-историка. Где бы спрятаться? Ага! Возле колодца есть дерево. Притаившись за ним, мы наблюдаем за весьма странным рукопожатием, которым обмениваются Ларри Честер и люди принца. Порядок этих движений нужно постараться запомнить, еще пригодится.

Возвращаемся к нашему мотоциклу и едем в **Rennes-le-Bains**. Здесь в таверне «**San Greal**» коротают вечер Уилкс и Бучелли. Поговорив с ними, мы выходим на улицу и записываем в блокнот номер мотоцикла почтенного синьоре Витторио — **VDG945F**. И снова в путь — на этот раз мы возвращаемся в **Rennes-le-Chateau**. На стоянке стоит знакомый синий мотоцикл с коляской — похоже, леди вернулись с прогулки и отправились на отдых. Тем лучше, теперь мы можем записать в блокнот еще один номер — **FKS427G**.

Заходим в отель и, перекинувшись парой фраз с Эмилио, направляемся в ресторан. К вечеру Мадлен сменила гнев на милость и разговаривает с нами на удивление дружелюбно... если не сказать больше. Зато Лили Ховард явно тяготится нашим обществом. Что ж, не будем им мешать. У себя в номере, обсудив с Грейс и Мозли события сегодняшнего дня, мы показываем детективу таинственное рукопожатие, которым обменивались Ларри Честер и наши шотландские друзья. Итак, правильная комбинация:

- стукнулись кулаками,
- скрестили мизинцы,
- пожали друг другу руки,
- коснулись друг друга большими пальцами ,
- перекрестили ладони.

После этого Мозли уверенно заявляет, что это рукопожатие характерно для масонов (даже если комбинация была введена неверно, он все равно это скажет, вот только уверенности в голосе будет куда меньше... да и очков тоже). Забавные, однако, друзья у нашего принца. Но время уже позднее — пора перекусить что-нибудь и отправляться спать.



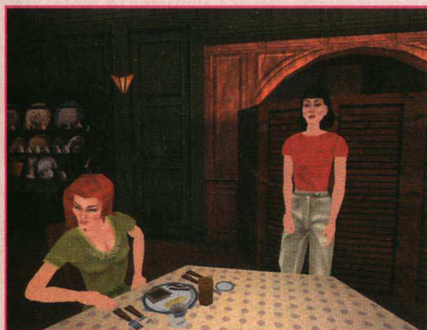


День 2, 7⁰⁰ — 10⁰⁰

Раннее утро. Гэбриел тихо дремлет на диване. В игру вступает Грейс.

Забираем со стола один из дактилоскопических наборов и садимся за компьютер. Помнится, Гэбриел просил нас провести поиск по словам «**vampires**» и «**Holy Grail**». Выбираем опцию **SEARCH** и вводим ключевое слово: **VAMPIRES**. Читаем материалы «**Exerpt from `Dracula` by Bram Stoker**», затем вводим в строке поиска: **HOLY GRAIL**. Возвращаемся в **MAIN MENU** и завершаем сеанс работы.

Выходим из номера. Под дверью лежит книга — «**Secrets of the Holy Grail**», в нее вложен листок с рукописным текстом. Прочитав рифмованные строки, Грейс возвращается в номер для того чтобы оставить листок Гэбриелу.



Вновь выходим в коридор и спускаемся по лестнице в холл отеля. Познакомившись с Жаном, Грейс заходит в ресторан и пытается завести разговор с Мадлен Бутейн. На редкость неприветливая особа. То ли мы ей сразу не приглянулись, то ли она ревнует к нам Гэбриела, то ли и то и другое вместе взятое... Короче, поездка будет стоить три тысячи франков. Хамство за счет фирмы. Ладно, мы еще успеем немного прогуляться по городу перед отправлением группы. Второй поворот направо от фонтана — и вот мы уже взбираемся по лестнице на вершину **Tour Magdala**. Здесь нас встречает аббат Арно, который с утра пораньше наблюдает в бинокль за птицами. Пообщавшись с Грейс, он решает присоединиться к группе.

Возвращаемся обратно в отель и стучимся в дверь Мозли, чтобы напомнить этому недотепе о том, что уже пора выезжать. Спускаемся в ресторан, и через некоторое время группа в полном составе отбывает к **Poussin`s Tomb**. Все внимательно слушают лекцию Мадлен, все, кроме Эмилио База. Присев немного поодаль, он чертит прутиком на песке какое-то слово. «**SUM**». Запишем его в блокнот на всякий случай. Теперь можно попытаться с кем-нибудь поговорить... ну хотя бы с синьором Бучелли. Через некоторое время экскурсия продолжается на развалинах **Chateau de Blanchefort**. После лекции подходим поближе к Мадлен для того чтобы посмотреть, как изящно она отшивает назойливого австралийца. Затем подходим к леди Ховард и Эстелл и вслушиваемся в разговор о «**Le Serpent Rouge**». К сожалению, не только мы одни. Вся группа собирается вокруг Лили, и та безуспешно пытается доказать, что она не понимает, о чем вообще идет речь. Хм, похоже, прямолинейный Уилкс даже готов ее обыскать. «**Le Serpent Rouge**»... Странное название. Нужно расспросить об этом остальных — поговорить со всеми, оставив напоследок Мозли. Уилкса не заботят древние загадки, но зато он не прочь пофлиртовать с Грейс. Аббат Арно изящно уклоняется от темы, Витторио Бучелли настроен весьма скептически. Мадлен рассказывает Грейс об истории «**Le Serpent Rouge**», а Эмилио База говорит, что видел этот редчайший документ... но делиться своими впечатлениями он явно не собирается. Наконец, мы подходим к Мозли. В разговоре с ним следует перебрать все темы, оставив напоследок «**treasure**». Да, у Грейс сегодня определенно удачный день — все приглашают ее на ужин.

День 2, 10⁰⁰ — 12⁰⁰

И снова Гэбриел. Подбираем с журнального столика оставленное Грейс стихотворение, забираем со стола дактилоскопический набор и подходим к шкафу. Справа от него в стене имеется небольшая дверца. Открываем защелку и заглядываем внутрь. Кухонный лифт. Именно так в этом отеле доставляют в номера завтраки, обеды и

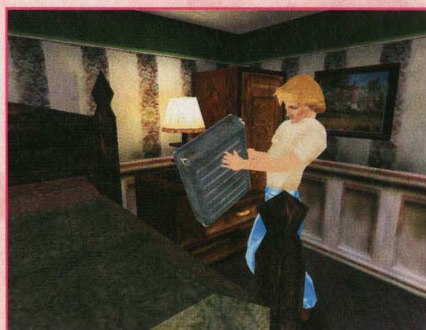


ужины — никаких официантов, просто несколько канатов и деревянная платформа. В дальней стенке виднеется еще одна дверца. Ну конечно же, зачем делать два лифта, когда и одного вполне достаточно для того чтобы обслужить два номера. Смотрим на дверцу, ведущую в комнату Эмилио, и в голове зарождается хитрый план...

Выходим в коридор и едва не сталкиваемся с Роксанной, горничной отеля. Она только что закончила убирать комнату Мозли и теперь готова приняться за нашу. Подождем в холле. Итак, как же протекает процесс уборки? Вначале Роксанна стучится в дверь номера, затем она открывает ее служебным ключом и перегораживает проход своей тележкой. Через некоторое время она выносит из номера грязное постельное белье и укладывает его в специальный мешок, потом разворачивает тележку для того чтобы достать чистящую жидкость и отправляется мыть ванную. И в это время в открытую дверь может запросто зайти кто угодно...

Вскоре Роксанна заканчивает уборку в нашей комнате и отправляется в номер Эмилио (**#27**). Ждем пока она развернет свою тележку, а затем наводим курсор на дверь и выбираем «**sneak**». Гэбриел незамеченным проникает внутрь. После того как горничная уходит в ванную, в темпе открываем защелку на дверце кухонного лифта и выходим из номера. Вскоре появляется Роксанна. Она запирает дверь и отправляется в номер Мадлен (**#29**). Идем следом. История повторяется: как только путь оказывается свободным, крадемся вслед за горничной и ждем, пока она отправится в ванную. После этого Гэбриел открывает балконную дверь и прячется до тех пор, пока Роксанна не выйдет из номера. Поворачиваем замок на входной двери (**turn lock**) и выходим в коридор. В номере леди Ховард (**#31**) мы тоже должны прятаться на балконе пока не уйдет горничная, а затем повернуть замок на двери и вернуться в коридор. В номерах Бучелли (**#21**) и Уилкса (**#23**) достаточно открыть защелку на дверце кухонного лифта. Проделав эту операцию и дождавшись пока ничего не подозревающая Роксанна зайдет в служебное помещение, мы получаем доступ во все номера отеля, за исключением разве что комнаты Мозли (**#33**).

В первую очередь мы посещаем резиденцию леди Ховард. Обыскав кровать, Гэбриел находит под ней папку, в которой лежат два пергамента. Возьмем их с собой. Из ванной комнаты нужно позаимствовать средство от отеков — крем **Suppuration H**. Рядом с ним лежит небольшое зеркало — используем наш дактилоскопический набор для того чтобы снять с него отпечатки пальцев. Технология этого процесса чрезвычайно проста: используем набор на зеркале, затем достаем из коробки мягкую кисточку, макаем ее в специальный порошок и начинаем водить по тому месту, где предположительно должны находиться отпечатки пальцев (в случае с зеркалом следует обрабатывать рукоятку). Затем проявившийся отпечаток фиксируется на квадратике скотча и наклеивается на карточку с именем.



Направляемся в номер Мадлен. В верхнем ящике шкафа мы находим сотовый телефон, устройство для определения координат и карту, которую немедленно записываем к себе в карман для дальнейшего детального изучения. Обыскиваем постель. В небольшом чемоданчике Гэбриел находит пистолет! Серьезная дамочка. Снимаем отпечатки пальцев со ствола пистолета (ближе к рукоятке), а затем старательно прячем кейс обратно под кровать.

Спускаемся в холл. Жан не находит себе места от расстройства — он был уверен, что все гости покинули отель, и неосмотрительно отпустил домой почти весь персонал отеля, а теперь месье Найту придется оставаться голодным по его, Жана, вине. Успокаиваем его и отправляемся в ресторан. Значит, на кухне сейчас никого нет? Удобный случай для того чтобы заглянуть туда. Смотрим на дверь. Нет, все-таки вначале нужно получить разрешение. Возвращаемся в холл. Эй, Жан! У тебя есть шанс реабилитироваться. Месье Найт хочет самостоятельно приготовить себе сэндвич, но для этого ему придется пошарить на кухне. Администрация отеля не будет возражать?

Вот и хорошо. Заходим на кухню и открываем дверцу лифта, который находится справа, если стоять лицом ко входу. Кстати, Жан только что сказал прелюбопытнейшую вещь: в комнате **#33**, где сейчас живет Мозли, до этого была кладовая. И почему я не удивлен? Поворачиваем рычаг слева от дверцы и забираемся на приехавшую платформу. Теперь все просто — хватаемся за канат, тянем изо всех сил, и лифт нехотя вползает на второй этаж. Открываем нижнюю дверь и заходим в комнату Уилкса. На письменном столе лежит письмо от издателя. Читаем его. Похоже, наш австралиец публикует свои труды. Может он все-таки не такой тупица, каким кажется? Забираемся обратно на платформу и открываем верхнюю дверь, ведущую в комнату Бучелли. В верхнем ящике комода лежит полный комплект одежды священника. Слева на брюках — корешок железнодорожного билета. Синьоре Бучелли прибыл к нам из Рима. Посланец Ватикана — или мы очень сильно ошибаемся? Закрываем комод и снимаем отпечатки пальцев с чемодана, стоящего возле кровати (правый замок). Забираемся на платформу и спускаемся на первый этаж. Теперь нам нужно воспользоваться лифтом, который находится слева от входной двери. Открываем дверцу, поворачиваем рычаг, взбираемся на платформу и поднимаемся на второй этаж. Верхняя дверь ведет в комнату Эмилио, нижняя — в нашу. Под подушкой у нашего соседа находится странный кусок материи, очень старой. Пытаемся снять отпечатки пальцев с портрета Иисуса Христа и терпим полную неудачу — их просто нет. Как можно не оставить следов на стекле — непонятно. Рассматриваем лежащую на столе книгу. Почитать, увы, не удастся — арамейский язык никогда не был нашей сильной стороной. Забираемся на платформу, спускаемся на первый этаж и выходим из отеля.

Пришла пора навестить аббата Арно, вернее, его рабочий кабинет, окно которого выходит на церковное кладбище. Ну и что, что хозяина нет на месте, тем лучше — мы люди скромные. Пытаемся открыть окно — раз, другой. Ничего не получается — дерево разбухло. Погоди-ка минутку... Используем суперкрем леди Ховард, и в следующий раз окно открывается без малейших усилий. Забираемся внутрь. В верхнем ящике стола лежит журнал «**Circuit**». Пробуем почитать. Что-то об Европейском Сообществе. Приглядываемся к ящику стола повнимательнее и замечаем пачку сигарет. Снимаем с нее отпечатки пальцев и закрываем стол. Теперь осталось только рассмотреть повнимательнее портрет на стене, прочитать подпись под ним — и можно возвращаться в отель.

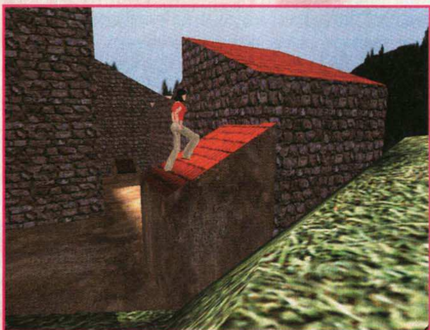
В своем номере усаживаемся за компьютер. Нажимаем кнопку **ADD DATA** — на экране появляется наш inventory. Щелкаем мышкой по найденной в номере Мадлен карте и выбираем **SCAN INTO SIDNEY**. Аналогичным образом сканируем в память компьютера пергаменты леди Ховард, карточки с отпечатками пальцев и листки из блокнота с номерами мотоциклов. Вся информация сохраняется в отдельных файлах с легко узнаваемыми именами. Следующий шаг: в разделе **SUSPECTS** поочередно открываем «личные дела» подозреваемых и добавляем в

них только что занесенную в компьютер информацию. Технология чрезвычайно проста: выбираем, к примеру, «личное дело» Витторио Бучелли, затем открываем файл **BUCH LICE** и связываем их опцией **LINK TO SUSPECT**. В соответствующей графе появляется номер мотоцикла Бучелли. Аналогичным образом добавляем к «делу» отпечатки пальцев и переходим к следующему подозреваемому. Когда эта работа будет закончена, возвращаемся в **MAIN MENU**, выбираем **ADD DATA** и сохраняем в память **SIDNEY** аудиозапись телефонного разговора аббата Арно. Опция **TRANSLATE**, открываем файл **ABBE TAPE** и устанавливаем перевод **<FROM> French <TO> English**. Нажимаем **TRANSLATE NOW**, и вот перед нами уже английский текст. Может, эта машина и в самом деле не так бесполезна? Завершаем работу — **MAIN MENU, EXIT**.

Теперь мы должны вернуть награбленное законным владельцам, желательно так, чтобы они ни о чем не догадались. В комнате леди Ховард укладываем пергаменты обратно в папку и прячем ее под кровать, в номере Мадлен убираем карту в верхний ящик шкафа. Спускаемся в холл отеля, и здесь нас встречает чрезвычайно мрачный Жан. Роксанна видела... Нет-нет, вы не поняли, мы просто перепутали... Роксанна видела, что вы так и не приготовили себе сэндвич, месье Найт. Вы не возражаете, если она сделает это сама?

День 2, 12:00 — 14:00

Возвращаемся к Грейс. Туристическая группа только что прибыла в **Chateau de Serres** — знаменитую винодельню. Однако Эмилио База неожиданно почувствовал себя нехорошо. Кажется, на него угнетающе подействовал этот дом. Эмилио остается в автобусе, ну а мы следом за остальной группой отправляемся дегустировать, возможно, самое лучшее в мире вино. Но Мадлен, похоже, задалась целью любой ценой испортить настроение Грейс. Вот и сейчас она заняла место рядом с Мозли и старательно обрабатывает его, используя при этом стандартный набор женских уловок. Бравый детектив глядит на нее преданными глазами и не обращает на нас ни малейшего внимания. Поговорим с аббатом, который пожалуется на дороговизну местного вина. Интересно, а сколько он выложил Мадлен за сегодняшнюю поездку? Наверняка она катает его бесплатно. Пробуем заговорить с остальными членами группы, но Грейс лишь отделывается колкими замечаниями. Выходим на улицу.



Дегустационный зал и основное здание соединяет небольшая арка. Пройдя сквозь нее, мы слышим плач ребенка! Похоже, он доносится из подвала. Массивные двери заперты, и открыть их нам не удается. Взбираемся на небольшую пристройку с покатой красной крышей и наблюдаем за тем, как Грейс, периодически срываясь и падая, все-таки добирается до основного здания. Стена увита виноградными лозами. Уцепившись за них, мы без труда забираемся через открытое окно внутрь особняка.

Перед нами здоровенный шкаф. Открыв его, мы видим перед собой одежду, расшитую странными символами. Срисовав их в блокнот, переходим в следующую комнату. Шкаф должен оставаться открытым! В углу справа стоит огромный сундук. Приоткрыв его, Грейс видит младенца — и от испуга отпускает тяжелую крышку, которая с гулким стуком захлопывается. И сразу же за спиной раздаются шаги владельца особняка. Быстрее, еще есть шанс успеть! Разворачиваемся и бежим к шкафу. Спрятавшись за дверцей, Грейс наблюдает, как Монтро подходит все ближе и ближе, вот он уже протягивает руку — и в это время снизу раздается знакомый голос: «Месье Монтро! Неужели вы так и не присоединитесь к нам?». Мадлен. Никогда не думал, что буду так рад слышать ее. Протянутая к неплотно прикрытой дверце шкафа рука замирает, и спустя несколько бесконечно долгих мгновений Монтро уходит. «Иду, дорогая, иду!»

Выбравшись из шкафа, вновь открываем злополучный сундук. Сдвигаем в сторону какие-то картонки... Да это всего лишь кукла! Спускаемся по винтовой лестнице вниз, в библиотеку. Открыв верхний ящик письменного стола, мы снимаем отпечатки пальцев с лежащей внутри книги и только после этого берем ее в руки. Внимательно изучаем книгу и переворачиваем страницы для того чтобы увидеть рукописный вкладыш. Над письменным столом висит портрет Монтро. Приглядимся повнимательнее к его левому глазу. Что-то очень необычное... но нужно рассмотреть поближе. Подвигаем к портрету стул, взбираемся на него и смотрим еще раз. Что это? Человек и чаша Грааля, слитые воедино?

Спрыгиваем со стула на пол и ищем небольшую кнопку на левой ножке стола (для этого придется сперва присесть). Нажимаем на нее, и установленные по периметру комнаты головы начинают испускать лазерные лучи. Для того чтобы открылся секретный проход, они должны образовать пентаграмму. Каждую статую мы поворачиваем влево всего один раз, а затем спускаемся по лестнице в подвал особняка.

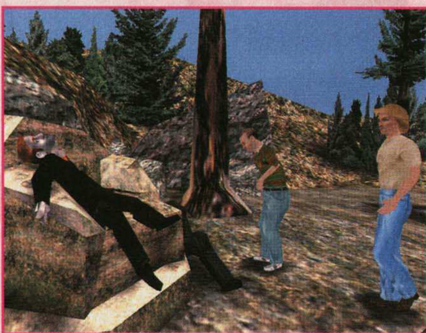
Плач становится все сильнее. Идем прямо, затем немного правее, прямо до конца коридора, и там лестница ведет вниз к незапертой двери. Звуки доносятся именно оттуда. Заходим внутрь... и понимаем, что, по крайней мере на этот раз, ошиблись. Звуки, которые мы приняли за плач ребенка, на самом деле издает винный пресс. Рядом с ним суетится старуха, которая пугает Грейси. Этот крик: «**pommes bleu, pommes bleu**» — так и стоит в ушах.

Ну вот мы и во дворе. В следующий раз в такие места пусть суется Гэбриел. Перекинувшись парой слов с Мозли, мы вместе с остальной группой направляемся к **Armchair of the Devil**... и видим перед собой тела. Тела Меллори и МакДугалла, людей принца Джеймса.

День 2, 14:00 — 17:00

И вновь в игру вступает Гэбриел. Поговорив с Грейс, мы спускаемся в холл и заходим за бордовую портьеру. Одна из телефонных кабинок занята — быстро готовим диктофон и записываем на пленку разговор синьора Бучелли. Возвращаемся в холл и выслушиваем рассказ Уилкса о событиях сегодняшнего дня. Вскоре к австралийцу присоединяется синьор Витторио, и они на пару принимаются заливать тяжелые воспоминания чем-то алкогольным. Стоит обратить внимание на стаканы — Уилкс предпочел зеленый и круглый, Бучелли — квадратный и прозрачный. Возвращаемся к себе в номер и пытаемся поговорить с Грейс. Это бесполезно — она слишком увлечена чтением.

Выходим из отеля и направляемся на вершину Tour Magdala. Посмотрев на аббата и поговорив с ним о сегодняшней жуткой находке, Гэбриел садится на мотоцикл и отправляется к **Armchair of the Devil**. Переходим через шоссе и идем по тропинке. Брось, Мозли, ты что — испугался? Ну и что здесь произошло? Когда речь заходит о подозреваемых, выбираем иконку «**vampires**». Говорим с Мозли об убитых и на этот раз выбираем аббата Арно. Теперь обсуждаем поведение туристической группы. Ничего необычного, разве что Мадлен проявила к этому делу повышенный интерес. Осматриваем тела, лица и перерезанные глотки шотландцев. Крови нет ни на одежде, ни на земле. Хотя... за камнем далеко слева обнаруживается целая кровавая лужа. Осмотрев ее, мы размышляем по поводу странных следов на земле, и тут Гэбриела посещает видение. Он видит убийство МакДугалла. Следы на земле выглядят странно, потому что оба шотландца стояли на коленях. Думаем о них еще раз, и становится понятно, почему убийцы не оставили после себя следов — они попросту не касались земли. Уф! Все, с нас хватит. Возвращаемся к мотоциклу и по дороге встречаем Мадлен. Похоже, она и впрямь заинтересовалась этим убийством. Странный интерес для руководительницы туристической группы. Нет, дорогая, не знаем мы их, и Грейс не знает.



Отвозим Мозли в **Rennes-le-Chateau** и сразу же возвращаемся обратно. На место убийства уже прибыла французская полиция, так что нам туда соваться не с руки. Оглядимся немного. Рядом с «Харлеем» на дороге виднеются четкие следы машины. Идем в том направлении, которое они указывают, и практически сразу же находим машину Меллори и МакДугалла. Никаких следов борьбы, никаких улик. Достаем блокнот и отпечатываем на нем рисунок одного из протекторов. Возвращаемся к мотоциклу и едем в **L`Ermitage**. Слева от места нашей парковки виднеются отпечатки шин. Сравниваем их с имеющимся у нас образцом. Они совпадают! Шотландцы были здесь прошлой ночью. Едем к дому Ларри Честера и, формальности ради, сравниваем отпечатки шин у него во дворе с рисунком в блокноте. Совпадают. Еще бы они не совпадали, если мы вчера своими глазами видели на этом самом месте машину Меллори и МакДугалла. Стучимся в дверь и упорно расспрашиваем Ларри о его ночных визитерах. Поначалу Честер все отрицает, уверяя нас в том, что эти двое всего лишь хотели спросить у него дорогу, затем начинает злиться и под конец, когда речь заходит о масонах, попросту выставляет нас из дома. Мы обижаемся, но ненадолго. Подкравшись к окну, Гэбриел наблюдает за тем, как Ларри разговаривает с кем-то по телефону, а затем устанавливает электронный будильник. Выйдя из дома, Честер не замечает нас и направляется к **Chateau de Blanchefort**.

Возвращаемся к окну. Сверху в нем имеется здоровенная трещина, в которую разве что руку нельзя просунуть. Используем на ней проволочную вешалку, и вот мы уже знаем, во сколько сегодня встает Ларри Честер. 2 часа ночи — недолго же ему придется спать. Поднимаемся к развалинам **Chateau de Blanchefort**, чтобы посмотреть на историка с биноклем, а затем возвращаемся к мотоциклу и едем в **Rennes-le-Chateau**.

Войдя в холл гостиницы, мы видим, как Эмилио и Эстелл сталкиваются возле лестницы. Пока Лили отдыхает после всех переживаний сегодняшнего дня, Эстелл куда-то собралась. ОДНА! Невероятно. Быстро выходим за ней следом из гостиницы и, увидев выезжающий со стоянки мотоцикл, выбираем «**follow**». Если не сделать это сейчас, придется тащиться к **Chateau de Blanchefort** и там поджидать проезжающую мимо Эстелл. Леди останавливается посреди какого-то леса, и на нашей карте появляется новая точка — «**Lady Howard and Estelle`s Site**». Поднимаемся вверх по склону и видим Эстелл, увлеченно разглядывающую какую-то карту. Сегодня она разговорчивей чем обычно — не иначе, отсутствие Лили сказывается. Когда все темы для разговора будут исчерпаны, мы возвращаемся обратно в отель.

Нужно позвонить принцу Джеймсу и рассказать ему о трагической гибели его людей. Наш клиент явно поражен случившимся, но, как всегда, предельно краток. Разговор обрывается, не успев начаться, под предлогом того, что принцу необходимо обдумать сложившуюся ситуацию. Поднимаемся к себе в номер. Следом за Гэбриелом в гости заваливается Мозли с бутылкой в руке, и Грейс рассказывает ему об ошеломляющей теории, положенной в основу книги «**Secrets of the Holy Grail**». Обсуждаем написанное, стараясь не упустить ни одной темы. Особое внимание следует обратить на последний отрывок, прочитанный Грейс: в нем говорится, что принц Джеймс является потомком династии Стюартов. Мозли скучнеет на глазах и, наконец, попросту убегает, забыв свою бутылку на журнальном столике. Снимаем с нее отпечатки пальцев и спускаемся в холл.

Снимаем отпечатки пальцев со стакана Уилкса и подходим к Жану с просьбой разбудить нас в два часа ночи. Возвращаемся в номер, садимся за компьютер и сканируем отпечатки Уилкса и Мозли. Привязываем новый

файл к «личному делу» австралийца. Теперь переписываем в память SIDNEY аудиозапись телефонного разговора Бучелли и запускаем программу перевода с итальянского языка на английский. Нам уже пора ехать в Chateau de Serres, но осталась еще одно маленькое дельце. Выбираем опцию MAKE I.D. Фотография Гэбриела, раздел REPORTER, издание N.Y. TIMES. Теперь распечатываем — PRINT IDENTIFICATION. Да, с таким удостоверением мы везде будем желанными гостями.

Отправляемся в Chateau de Serres. Прежде чем заходить в дом, выглядываем за главные ворота и сравниваем отпечатавшиеся возле самого шоссе следы шин с имеющимся у нас образцом. Шотландцы были здесь. Удостоверение, как всегда, не подводит — резко подобревший Марсо немедленно бежит за хозяином, и вот уже сам Экзельсиор Монтро поит нас своим лучшим вином и рассказывает о древних легендах и виноделии, о Граале и вечной молодости, об алхимии и поисках философского камня...

Вернувшись в гостиницу, Гэбриел уводит Мозли обедать, чтобы дать Грейс возможность спокойно поработать.

День 2, 17⁰⁰—22⁰⁰

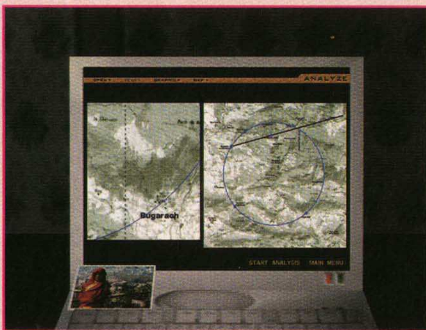
Вечер этого дня мы проведем с Грейс. Выходим из номера и рядом с комнатой леди Ховард и Эстелл поднимаем с пола стакан. Приставив его к двери, мы узнаем, что неразлучная парочка сейчас как раз готовится к ужину. Что ж, не будем им мешать. Спускаемся в холл и беседуем с ночным клерком Симон о сокровищах Rennes-le-Chateau и о печальной судьбе местной курицы. Заходим в ресторан. Похоже, говорят о Грейс. Сидя за столиком, Гэбриел и Мозли не видят ее, а потому не считают нужным выбирать выражения. А тут еще и Мадлен подливает масла в огонь, вешается на шею Гэбриелу. И он, похоже, не имеет ничего против. После этого не то что разговаривать — даже видеть его Грейс не хочет. Перекинувшись



парой дежурных фраз с синьором Бучелли, она выходит во двор отеля.

На скамейке сидит Эмилио База. Вот уж кого явно не донимают кошмары — человек просто наслаждается теплым вечером. К тому же он уверен, что для нас сегодня еще найдется занятие. Его бы молитвами... вот это да! На двери музея висит приклеенный скотчем конверт, а в нем — рукопись «Le Serpent Rouge»! В inventory рассматриваем нашу находку, переворачиваем страницы, вчитываемся в текст. Поразмыслив над первыми двумя главами, Грейс обращает внимание на упоминание о пергаментах и некий «путь Ра». Попробуем снять отпечатки пальцев с конверта. Да, кто-то неизвестный оставил четкий след в правом верхнем углу. Позже можно будет сравнить его с уже имеющимися у нас отпечатками.

Заходим в церковь. Подобрав со стола одну из брошюр, внимательно изучаем ее, размышляя над каждой страницей. Очень интересно. Теперь, оглядывая церковь, Грейс может дать краткую характеристику всем указанным в брошюре предметам. Заглянем к аббату Арно? Постучавшись в неприметную дверь слева от стола с брошюрами, мы попадаем в рабочий кабинет настоятеля церкви. Беседуем с Арно, используя в качестве одной из тем висящую над столом картину «Duke de Lorraine». Вновь взглянув на картину, мы можем узнать, что думает Грейс по этому поводу. Теперь обратим внимание на шахматную доску. Подумаем немного... что же она нам напоминает? Ну конечно же — мозаичный пол церкви! Прощаемся с аббатом и направляемся к стоящей перед выходом статуе, надпись на которой вызвала бурю недовольства у падре Бучелли. «Дьявол и четыре ангела» — кажется, о них говорилось в «Le Serpent Rouge»? Соединяем точки: рука нижней фигуры ангела, плечо правой, приложенная ко лбу рука верхней фигуры, плечо левой и вновь рука нижней. Линии замкнулись, образовав повернутый квадрат.



Возвращаемся в свой номер в отеле. Пришло время поработать на компьютере. Вводим данные (ADD DATA) — сканируем в SIDNEY отпечатки пальцев Монтро, отпечатки незнакомца с конверта «Le Serpent Rouge», странные символы, срисованные с костюмов в Chateau de Serres. Выбираем опцию ANALYZE и открываем файл SERR SYMB. START ANALYSIS — SIDNEY пересылает файлы на проверку в офлайновую базу данных. Возвращаемся в MAIN MENU и выбираем SUSPECTS. Открыв файл Монтро, приобщаем его отпечатки пальцев к личному делу. Теперь открываем файл LSR PRNT и задаем команду MATCH ANALYSIS. К сожалению, в базе данных наших подозреваемых пока не имеется схожих отпечатков.

Начинаем работать с текстом «Le Serpent Rouge». В первой главе, «Aquarius», есть такая строчка: «I laid down the path of RA and was illuminated». Выполняем поиск (SEARCH) по имени RA. Возвращаемся в MAIN MENU, выбираем опцию ANALYZE и открываем файл MAP. START ANALYSIS — и SIDNEY переводит отсканированную карту Мадлен в особый графический файл. Выбираем опцию ENTER POINTS, перемещаем курсор в правой части экрана, а на увеличенном изображении слева проставляем контрольные точки — одну на развалинах Chateau de Blanchefort и еще одну в Rennes-le-Chateau, в том месте, где находится церковь Св. Марии Магдалины. Правильно расставить точки помогают небольшие пометки на карте — так, например, церкви обозначаются тонким красным крестом. START ANALYSIS — и точки соединяются прямой линией, пересекающей меридиан.

Во второй главе «Le Serpent Rouge» — «Pisces» — упоминаются некие пергаменты. Похоже, у нас уже имеются их копии. Открываем первый отсканированный документ из папки леди Ховард. START ANALYSIS. В ходе анализа документа SIDNEY находит скрытое геометрическое изображение и определенную непоследовательность текста. В разделе GRAPHIC выбираем опцию VIEW GEOMETRY, в разделе TEXT — EXTRACT ANOMALIES. Когда SIDNEY просит нас ввести язык оригинала, выбираем французский. В результате скрытый текст расшифровывается и переводится на английский язык. Открываем второй файл. При написании этого документа использовался греческий алфавит. START ANALYSIS — и SIDNEY связывается с онлайновой базой данных по Интернету. VIEW GEOMETRY, ANALYZE TEXT. В ответ на запрос компьютера выбираем французский язык. Получившийся в результате перевод Грейс переписывает для себя в inventory. Наконец, в разделе GRAPHIC применяем опцию ROTAGE SHAPE.

Возвращаемся к карте. Статуи Магдалины находятся в четырех церквях, расположенных в Rennes-le-Chateau, St. Just et le Bezu, Coustassa и Bugarach. ENTER POINTS — расставляем точки на карте на месте этих церквей. START ANALYSIS. SIDNEY предлагает нам использовать шаблон. В разделе GRAPHICS выбираем опцию USE SHAPE и используем круг. Он появляется на карте. Щелкаем по кругу мышкой (линия меняет свой цвет с зеленой на черную), а затем растягиваем и перемещаем его так, чтобы он касался всех четырех точек. Вуа-ля! Фигура зафиксирована, и теперь у нас есть координаты центра — это неподалеку от L`Ermitage.

Можно сделать небольшой перерыв. Спускаемся в холл гостиницы и наблюдаем торжественную картину отбытия Гэбриела, Мозли и Мадлен Бутейн в бар Rennes-le-Bains. Уф! Тем временем в холле появляется Эмилио База, который решительно отказывается от предложенного синьором Бучелли вина, но собирается составить ему компанию и выпить стакан воды. Заглянем на минутку в ресторан, для того чтобы осведомиться о здоровье леди Ховард. Теперь можно возвращаться обратно в номер. По дороге стоит обратить внимание на бокалы, из которых пьют Эмилио и Витторио — первый предпочитает обычный круглый стакан, зато второй наливает вино в изящный бокал на тонкой ножке.

Садимся за компьютер и включаем поиск. SEARCH: QUATERNITY. Просматриваем все ссылки. Первая из них — «Alchemy: Tilted Square» указывает на то, что повернутый квадрат использовался в символе солнца. SEARCH: ST MICHAEL. Просматриваем все ссылки и запускаем еще один поиск. Ключевое слово: PYTHAGORAS. Рассматриваем изображенный на экране символ. Так, круг у нас на карте уже есть, осталось только заключить его в повернутый квадрат. MAIN MENU — ANALYZE. Открываем карту, используем опцию USE SHAPE и выбираем квадрат. История повторяется — щелкаем по одной из линий и растягиваем и перемещаем фигуру так, чтобы она обрамляла изображенный на карте круг.

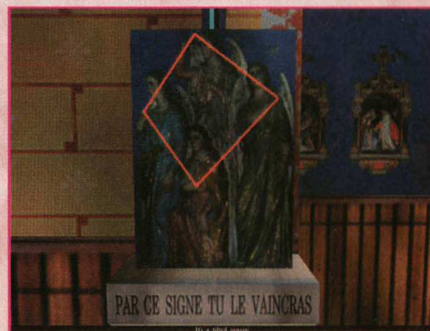
Вновь заглядываем в «Le Serpent Rouge» и размышляем над главой «Taurus». Смотрим на листок с нашими пометками и думаем над словами «blue apples», найденными в одном из пергаментов. Старуха в Chateau de Serres кричала нам на прощание: «pommes bleu, pommes bleu». Быть может, под «синими яблоками» подразумевается виноград? Выбираем опцию ENTER POINTS и ставим одну точку в Chateau de Serres, а другую — на месте пересечения Парижского меридиана с верхней частью окружности. START ANALYSIS. SIDNEY соединяет две точки прямой линией. Вновь выделяем квадрат. Отводим курсор в сторону, и он превращается в поворотную стрелку. Удерживая кнопку мыши, поворачиваем квадрат до тех пор, пока одна из его граней не совпадает с только что построенной линией.

Еще один перерыв. На этот раз в холле изнывающая от скуки леди Ховард созывает охотников за сокровищами на игру в бридж. В результате Эмилио вместе с Лили, Эстелл и Витторио Бучелли отправляется в столовую, оставив на столике свой стакан. Используем на нем наш дактилоскопический набор, но, увы, безрезультатно — отпечатков нет и в помине. Вот это уже совсем странно. Ну не в перчатках же он пил свою воду?

Возвращаемся в свой номер и приступаем к двум следующим главам. Внимательно перечитываем их, размышляем над текстом, а затем вновь усаживаемся за клавиатуру SIDNEY. В строке поиска вводим слово ASMODEUS, затем CHESSBOARD. Изучаем все ссылки в поисках термина DUALITY. Следуя ссылкам этой страницы выясняем, что символом двойственности является гексаграмма, созданная из двух наложенных друг на друга треугольников. Возвращаемся к карте и в разделе MAP выбираем опцию DRAW GRID. Решетка должна заполнять наши шаблоны — FILL SHAPE; необходимый размер — 8X8. Теперь повернутый квадрат на карте превратился в некое подобие шахматной доски с 64 клетками.

Нельзя весь вечер сидеть за компьютером. Уилкс предлагает Грейс отпраздновать сделанные им сегодня открытия и приглашает ее на ужин. Конечно, для общения с австралийцем нужно обладать железными нервами и ангельским терпением, но цель оправдывает средства — в результате малоприятного вечера Грейс получает возможность ознакомиться со спутниковой картой местности, вернее, ее подземной части. На карте четко обозначена гигантская пещера...

Продолжение следует...



AGE OF WONDERS

Лев ЕМЕЛЬЯНОВ

ДОРОГИЕ КОЛЛЕГИ-СТРАТЕГОМАНЫ!

Признаюсь честно: когда Главный редактор этак небрежно предложил мне: — Хочешь тактику по **Age of Wonders** написать? Килобайт на 30? — я, радостно и не задумываясь, ухватился за эту работу. И лишь придя домой, крепко почесал затылок — а о чем писать-то? Самый простой вариант: просто составить огромную сводную таблицу по всем заклинаниям, расам и юнитам. Это, с позволения сказать, «справочное пособие» как раз заняло бы требуемый объем журнальной площади и при этом не потребовало бы от меня ни малейшего напряжения сил. Однако, по зрелому размышлению, я пришел к выводу, что это была бы халтура с нулевой ценностью для читателя. Судите сами — ведь в процессе игры вы можете без малейших проблем получить по любому юниту всю информацию, просто кликнув на него! Вы не знаете, какие юниты данная раса может производить? Заходите в редактор миссий и смотрите — там все очень аккуратно и удобно рассортировано. Заклинания? И здесь все ясно и четко написано прямо в spellbook'е... Короче, я принял непростое решение — отказаться от стандартной схемы и постараться собрать стратегические и тактические советы, которые помогут читателям «Страны игр» что называется «въехать» в Age of Wonders, проникнуться ее атмосферой, понять закономерности и, в итоге, получить от игрушки максимальное удовольствие.

Таким образом, данная статья ни в коей мере не претендует на всеохватность (сдается мне, это невозможно в принципе), а ее задача — помочь тем, кому замороченность (вернее, навороченность!) игры на первых порах отбивает все желание играть.

РАСЫ

Начнем с рас. Их 12, и каждая способна производить 12 разных юнитов. Из них четверо — первого уровня, четверо — второго, трое — третьего и один — четвертого. Города получают способность производить войска более высокого уровня после апгрейда, который стоит 250 золотых. Далеко не каждый город можно апгрейдить до максимального — четвертого — уровня, иногда вы вообще не встретите на карте таких городов. Перед тем как город начнет производить новый юнит, его необходимо «проинсталлировать» (**install**). Эта процедура стоит столько же денег и занимает столько же ходов, сколько производство данной боевой единицы.









На первом и втором уровнях все расы производят более-менее стандартных мечников, лучников, наездников, священников/шаманов, стенобитные орудия, баллисты и катапульты (хотя у гномов аналог катапульты называется **Bombardier**, а у расы **Lizardmen** эти машины смонтированы на спинах черепах), а вот дальше уже начинается экзотика, у всех рас различная.

Каждый из 12 народов имеет свое мировоззрение (**alignment**), и соответственно, все они разделены на 3 группы: хорошие, плохие и нейтральные. Хорошие — это эльфы, хоббиты, гномы и высшие люди. Плохие — темные эльфы, орки, гоблины и мертвецы-нежить. Ну, а нейтралы — это люди (обычные), ящеры (**Lizard Men**) и оригинальные народы, изобретенные авторами игры — мерзляки (**Frostlings**) и азраки (**Azracs**). Соответственно, захватив город расы, изначально чуждой вам по мировоззрению, вам придется держать там приличный гарнизон, а из юнитов вы сможете производить только боевые машины. Поэтому, увы, самое эффективное и дешевое средство управления такими городами — выселение (**Migrate**). Правда, отношения с выселенным народом у вас еще сильнее ухудшатся, но ведь это их проблемы, а не ваши, правда? :)

В отличие от **Master of Magic**, расы друг от друга отличаются не очень сильно, так что, по большому счету, нет большой разницы — за кого играть. Тем не менее, мне показалось интересным привести базовую информацию по различным народам, надеюсь, это поможет вам лучше «прочувствовать» их. Итак.

The Elves

Эльфы — хрупкий и изящный остроухий народ, живущий в чаще леса. Если не считать этих ушей и общей утонченности, они очень похожи на людей. Эльфы стройны и хрупки, но при этом ловки и сильны. Эльфы бессмертны, хотя их, разумеется, можно убить. Большинство из них, прожив достаточно долго на земле, уплывают на зачарованный остров Последних Прощаний (**Isle of Last Goodbyes**). Эльфийский народ немногочислен и равнодушен к кратковременным успехам и мирской славе. Они любят искусство и музыку, а превыше всего ставят свободу и любовь. Из боевых искусств эльфы преуспели и в рукопашной схватке, стрельбе из лука и магии. Эльфийская пехота и кавалерия слабее, чем у других рас, поэтому они делают ставку скорее на мастерство, нежели на грубую силу. Они пребывают в дружбе со всеми добрыми силами и могущественными лесными существами, которые помогают им в суровые военные времена. Самый крутой эльфийский юнит — **Nature Elemental** (атака 5, броня 7, защита от магии 8, 15 хит-пойнтов, скорость передвижения 32; в дальнейшем я буду перечислять параметры юнитов именно в таком порядке: 5/7/8/15/32). По сравнению с другими юнитами четвертого уровня — ничего интересного.

The Halflings

Хоббиты, или халфлинги — низкорослый народец. Общительные и дружелюбные, они ведут пасторальный образ жизни и превыше всего ценят комфорт. Хоббиты живут в мире и гармонии. Они торгуют с соседями — эльфами и гномами. Даже в старости они остаются веселыми и энергичными. Хоббиты — не воинственный народ. Тем не менее, когда поджимает, они в состоянии постоять за себя, и здесь им помогают проворство, малый рост и умение найти слабое место противника. К тому же, в их союзниках числятся Сатиры, Орлы, Кентавры и невидимый **Гномик-Leprechaun** (5/10/10/7/26). Если же абстрагироваться от лирики, то хоббитские войска первого и второго уровня — полный отстой. А третьего и четвертого — просто отстой.

The High Men

Вот это серьезные парни. **Rulezz**. Итак, Высшие Люди — высокие, белолицые, верят, что их предки некогда спустились на землю с небес. Истинные арийцы, так сказать. Это суровый народ, и с чувством юмора у них неважно. Их государства основаны на нравственной чистоте и строгом порядке. Большую часть своих сил и времени они посвящают защите мира от сил Зла, и особенно от нежити. Будучи по своей природе магической расой, в бою **High Men** — просто смерть врагам. Наиболее эффективны они против мертвецов, но и против других тоже вполне



Выбор магических сфер



Самое эффективное боевое построение – одинарная линия

ничего. Лучники, меченосцы, конники и священники Высших Людей круче аналогичных войск других рас. А уж их юниты третьего и четвертого уровней — просто ураган: Валькирии, Титаны, Святые Мстители и, наконец, сама летающая **Astra** (4/7/8/20/36). Если вы смогли проапгрейдить город Высших Людей хотя бы до третьего уровня — останавливайте все производство в других городах и направляете все деньги на эти войска!

The Dwarves

В высшей степени серьезные ребята. В большинстве игр гномы сделаны настолько медлительными и неповоротливыми, что играть за них просто невозможно, но в **Age of Wonders** все по-другому. Гномы — невысокие и коренастые крепыши, знаменитые своим трудолюбием и бульдожьей яростью в битве. Обычно живут в подземных городах, но их выносливость позволяет им приспособиться к любому климату. Почти все гномы — или воины, или изобретатели, или трудяги. Они не выносят леность и презирают пустые забавы. Хотя гномы охотно вступают в союзы с другими «хорошими» или нейтральными расами, в глубине души они считают легкомысленными тех, кто не работает так, как они. В сражении гномы хороши. Они предпочитают ближний бой магии или стрельбе из лука, но при этом строят отличные бомбарды. На третьем уровне их **Giant** (6/3/4/15/32) мало того что кладет с одного удара дубины любого юнита 1-2 уровня, но еще и швыряет камни, разламывая стены городов. Вершина гномского развития — **Dwarf First Born** (7/5/6/24/24) — не блещет какими-либо сверхспособностями, но потрясающе живуч и имеет иммунитет почти ко всем враждебным воздействиям (яд, огонь, защита от магии и т.д.).

The Humans

Переходим к «нейтралам». Обычные люди, самая молодая раса, которая лишь несколько веков живет бок о бок с древними народами. Однако люди стремительно заселяют самые разные территории. Их способность приспосабливаться к любым условиям позволяет им даже жить под землей. Люди недолговечны, поэтому они стараются достичь своих целей как можно скорее. Их города стремительно возникают среди пустошей, лесов и болот. Последнее время люди делают невероятные успехи в развитии технологии, что еще сильнее ускоряет их распространение по земле. В бою люди применяют самые разные тактические приемы. Их пехотинцы, клерики и конники ничем особым не выделяются, на 3-м уровне они строят мушкетеров (!), очень приличных тяжелых конников и шарлатанов, способных переманивать врагов на свою сторону. На 4-м уровне люди делают Воздушный Галеон (6/6/5/18/32), который летает и мечет с неба копья.

The Lizardmen

Лизардмены — дикая раса гуманоидных рептилий, которые предпочитают селиться у воды и на болотах. Государства людей-ящеров основаны на грубой силе и подчинении, правит ими король. Чтобы стать королем, надо победить в поединке предыдущего монарха. Статус каждого жителя определяется еще до рождения. Потенциальные герои и короли вылупляются из яиц, имеющих отличительные знаки, или носят эти знаки на челе с рождения. Эта раса с недоверием относится к магии. В бою люди-ящеры сражаются неорганизованными группами. Они очень агрессивны и предпочитают ближний бой обстрелу с дистанции. Их излюбленная тактика заключается в преодолении водных преград и внезапных атаках на вражеские поселения. Впрочем, это все лирика, а вот на 3-м уровне у лизардменов есть совершенно рулезные **Green Wyverns** (4/4/6/12/36) — летают, атакуют ядом, не знают страха. Ну, а на 4-м они выращивают Василисков (7/6/5/22/36), которые своим **Doom Gaze** даже драконов валят.

The Frostlings

Мерзляки — низкорослые кочевники из северных краев, предположительно дальние родственники гоблинов. У них серые лица и большие пронзительно голубые глаза. Фрostлинги устойчивы к холоду. Кочевники, они перемещаются в южные края, когда погода становится совсем уж невыносимой. Часто мерзляки организуют небольшие разбойные группы, устраивают набеги на ближние города и укрываются в них от холода. Другие расы боятся фрostлингов из-за страшных существ, которых те приводят из далеких северных краев. Это Зловещие Пингвины (фигня!), Йети и Снежные Королевы (по большому счету — тоже фигня). Однако их юнит третьего уровня **Nordic Glow** (4/5/6/7/36) — это просто rulezz forever! Судите сами: летают (т.е. нелетающие юниты не могут их атаковать), не чувствительны к огню, холоду и яду, неплохая броня. Группа из 6-8 таких **Nordic Glows** способна держать под контролем очень приличную территорию. Ну а **Ice Drake** (7/5/4/17/36) — тут все из самого названия ясно: дракон — он везде дракон. Жалко, что дорогой только очень.

The Azracs

Азраки — агрессивные жители пустыни, бреют волосы, носят минимум одежды и презирают тяжелую броню. Религиозные фанатики. Общество азраков основано на религии и строгом следовании традициям. Они верят, что статус каждого жителя определяется всемогущим богом Йакой. Азраки с подозрением относятся к другим народам и заключают союзы лишь с «нейтральными расами». Они не смешиваются даже со своими союзниками: другие народы не пользуются расположением Йаки. В бою азраки не знают страха, ибо верят, что, приняв смерть во имя своего бога, получат вечную жизнь. Этот народ предпочитает атаку защите. Азраки — неплохие бойцы, однако их презрение к броне делает эту расу более уязвимой по сравнению с другими. В целом азраки побеждают благодаря грубой силе и магии, а не тактическим уловкам и скрытности. Их юнит 4-го уровня **Yaka Avatar** (8/5/8/20/32) вполне ничего. В целом же, с точки зрения игрока — так себе раса, середнячок.

The Dark Elves

Переходим к «плохишам». Темные эльфы — злой аналог обычных эльфов — предпочитают жить под землей, подальше от прямых солнечных лучей. Прожив так несколько поколений, они абсолютно отвыкли от света. У большинства из них зеленовато-серый цвет лица и серебряные волосы. Некогда темные эльфы жили в мире и счастье подобно своим наземным родичам. Теперь же их существование ужасно, главным образом из-за подземного образа жизни. Темные эльфы — отличные воины и лучники, они весьма преуспели в искусстве маскировки и нанесения неожиданных смертельных ударов, они прекрасные маги, черпающие энергию из темных ритуалов и некромантии. В случае нужды они прибегают к помощи орков и гоблинов. На третьем уровне они строят Палачей (**Executioners** — 7/5/6/10/36), главное достоинство которых — **Life Stealing** (вытягивание хит-пойнтов из противника в рукопашной). Ну а **Incarnate** (2/5/5/10/36) — это просто что-то страшное: полный иммунитет к любым атакам и способность брать под контроль юниты врага.

The Goblins

Близкие родственники орков, гоблины живут в грязных подземных тоннелях. Они берут не силой, а числом. Ненавидят солнечный свет и всячески избегают его. Все считают гоблинов тупыми, но они вполне способны перенимать у других народов разные технические приспособления и использовать их для своих грязных делишек. Их норы — рассадник всевозможных инфекций, но гоблины к ним невосприимчивы. Они ведут бесконечные войны, для большинства цель жизни — наслаждение кровавой бойней и грабежом. Редкий гоблин будет трудиться по собственной воле. Они большие любители нечестивых удовольствий, вроде пыток пленников, гладиаторских боев и т.д. В бою гоблины не особо сильны, но они часто используют необычное оружие типа копий, ядовитых дротиков и бомб. Тем не менее, многочисленность — их главное оружие. Все гоблинские юниты 3-го уровня — **Troll, Wyvern Rider** и **Big Beetle** — вполне неплохи. Ну а **Karagh** (7/4/7/21/44) — просто хороший рубака, не больше и не меньше.

The Orcs

Орки — гуманоиды с грубыми лицами. Суровые воины, ростом почти с людей, с темными растрепанными волосами и зеленоватой кожей. Орки — не интеллектуалы, но их боевые качества уважают и союзники, и противники. Орки считают себя высшей расой и презирают другие народы (еще одни арийцы). Гордые и могучие, они считают войну лучшим способом получить землю и богатство. Их общество очень сурово. Они изнуряют себя ежедневными военными упражнениями и не боятся боли. Даже мирное время орки проводят в бесконечных стычках друг с другом, давая выход природной агрессивности. Орки отточили воинское искусство лучше, чем любая другая раса, использование же магии в бою они считают трусостью. Их юнит четвертого уровня — Красный Дракон (6/7/8/18/32), с его способностью летать, огненным дыханием, которым он зараз жжет до трех врагов, устойчивостью к магии и иммунитетом к огню — возможно, самый крутой «живой» юнит в игре.



Кастомизация героя



Вот она какая, книга колдовская


Сражение над морем. Удивительно похоже на Master of Magic

The Undead

Ну, и наконец, мертвецы, нечисть, нежить или как там еще их называют... Страшные ребята. Не имеют стремлений и желаний. Они пришли на нашу землю через разрыв ткани пространства, когда прозвучал Глас Судьбы. Их единственная цель — уничтожение живых и пополнение ими своих рядов. Как правило, мертвецы захватывают города других народов. Большинство из них существует только для того, чтобы уничтожать все вокруг себя. Будучи уже мертвыми, они не знают страха. Нежить трудно победить чем-либо, кроме грубой силы — как правило, **Undead** устойчивы к яду, электричеству, огню и холоду. Медлительные и не думающие о самосохранении, мертвецы, как правило, берут числом. Но это романтика. А на деле, самые сильные юниты — именно у них. Например, **Wraith** (4/2/4/6/26), несмотря на, казалось бы, довольно скромные показатели, практически неуязвима (иммунитет к огню, холоду, яду и физическому воздействию, прохождение сквозь стены, плюс **Life Stealing**) и способна в одиночку перебить десятки врагов! Ну а такая экзотика, как летающий **Demon** (6/4/4/10/30), **Bone Horror** (5/3/4/19/26) и на четвертом уровне — **Undead Reaper** (4/7/10/15/26) — это вообще полнейший атас. Плюс почти все их войска обладают способностью Regeneration и полностью восстанавливают свое здоровье за один ход.

Из всей этой лирики следует очень прагматичный вывод: самые крутые — это **High Men** и **Undead**, все остальные интересны лишь для ознакомления.

И еще. Все юниты, даже нежить, накапливают с боями опыт и могут дважды повышать свой уровень. В первый раз на иконке с изображением бойца появляется серебряная медаль, а во второй — золотая. Каждый уровень увеличивает на единицу базовые параметры солдат.

ГЕРОИ

Разобравшись с расами, перейдем к героям — особым юнитам, которые сравнительно быстро прогрессируют и способны использовать магию и носить доспехи. В начале игры вам предлагается создать лидера выбранной расы, который будет представлять в игре лично вас. На кастомизацию дается определенное количество очков, которые можно потратить на приобретение тех или иных специальных способностей или на поднятие основных характеристик. Лично я всегда по максимуму прокачивал **Spell Casting** (определяет, сколько единиц маны герой может использовать за ход), а на оставшиеся очки поднимал хит-пойнты. Однако, иногда уже в процессе игры вам предлагают нанять героев, из которых нецелесообразно делать спелл-кастеров, а напротив, можно слепить крутых рубак. Поэтому приведу список некоторых полезных способностей для ваших головорезов (в скобках указано количество очков — их стоимость):

Poison/Fire/Cold/Lightning/Death/Holy Protection (5) — уменьшение урона от атаки соответственно ядом/огнем/холодом/электричеством/святыми силами/силами смерти на 50%;

Poison/Fire/Cold/Lightning/Death/Holy Strike (10) — ваш герой в рукопашной атакует врага ядом/огнем/холодом/электричеством/святыми силами/силами смерти;

Archery (10) — стрельба из лука;

Bard's Skill (10) — мораль всех юнитов в партии повышается на 1;

Call Flames (10) — бьет огнем врага на средней дистанции;

Cause Fear (10) — шанс парализовать врага при успешной атаке;

Charge (5) — увеличивает на 2 силу первой рукопашной атаки;

Doom Gaze (15) — смертельное дыхание, действует на приличной дистанции и эффективно даже против драконов;

Extra Strike (15) — дополнительная атака в рукопашном бою;

Fearless (5) — нечувствительность к страху;

Healing (10) — один раз в день юнит восстанавливает кому-либо из своих (или себе) 5 хит-пойнтов, для применения требуется подойти к пациенту;

First Strike (10) — когда героя атакуют, он наносит удар первым;

Hurl Stones (10) — герой швыряет камни, которые не только врагов бьют, но и могут ломать стены городов (!);

Leadership (10) — повышает на единицу атаку всех юнитов в партии;

Life Stealing (15) — 25% хит-пойнтов, выбитых у врага в рукопашной схватке, переходит к вашему герою (!); Совершенно незаменимое свойство, если вы делаете крутого рубаку;

Marksmanship (4 уровня, 5 очков за каждый) — герой наносит больший урон при дистанционной атаке;

Parry (5) — сила первой атаки врага ослабляется на 2;

Poison Darts (10) — герой мечет ядовитые дротики со средней дистанции;

Round Attack (5) — при рукопашной атаке герой бьет всех стоящих вплотную к нему врагов;

Spell Casting (5 уровней по 20 очков за каждый) — та самая, упомянутая выше, способность колдовать, каждый уровень дает герою возможность использовать за ход на 10 единиц маны больше (до 50);

Trail of Darkness (20) — герой оставляет за собой неисследованную (для врагов) территорию;

True Seeing (10) — герой видит врагов с невидимостью и способностью concealment (умение прятаться на участках, покрытых определенным ландшафтом);

Turn Undead (4 уровня, по 5 очков за каждый) — юнит наносит урон нежити. Штука хорошая, но для использования требуется подойти к противнику вплотную, а он атакует в ответ;

Venomous Spit (10) — атака ядом на короткой дистанции;

Wall Climbing (5) — герой перелезает через стены городов;

Web (10) — герой опутывает противника паутиной, при этом защита жертвы уменьшается на 2.

Еще раз повторю: я привел лишь те способности, которые мне кажутся эффективными, на остальные, **IMHO**, жаль тратить драгоценные очки. Да, кстати, поднятие на единицу базовых параметров (атака, защита и т.д.) стоит 5 очков.

МАГИЯ

В **Age of Wonders** 6 основных типов магии — **Life, Death, Earth, Air, Fire, Water** и еще одна дополнительная — **Cosmos**. При генерации героя вы выбираете 7 сфер, определяющих тип используемых вами заклинаний. Нельзя одновременно пользоваться противоположными магическими школами (**Life — Death** и т.д.). Заклинания разделены по своей силе и стоимости на 4 уровня, и для того, чтобы изучить заклинания высшего уровня, вы должны выбрать не менее 4-х сфер данного типа магии. Как я уже говорил в начале статьи, описывать всю сотню заклинаний, используемых в игре, бессмысленно, поэтому пробежимся вкратце по всем магическим школам.

Life

Заклинания жизни основаны на энергии созидания и света. Эта школа наделяет своих последователей способностью исцелять и защищать, а также эффективно противостоять силам зла и смерти.

Death

Большинство адептов магии смерти — создания Зла, скорее мертвые, чем живые. Почти все заклинания направлены на уничтожение жизни и создание нежити — разрыв естественного жизненного цикла.

Earth

Школа земли очень могущественна. Забросать врага камнями, увеличить скорость движения войск, повысить производительность шахт — это сюда.

Air

Эфирная сфера. Адепты магии воздуха управляют погодой и климатом. Они могут ускорить передвижение и вдарить по врагу молнией так, что мало не покажется.

Fire

Огонь... Школа, основанная на укрощении природного хаоса. Для сражений лучше заклинаний, чем огненные, не найти.

Water

Магия воды во многом похожа на магию жизни, вода необходима всем живым существам. Ее адепты замораживают врагов, управляют облаками и водными просторами.

Cosmos

Ну и, наконец, нейтральная сфера. Общие заклинания, типа **Dispel Magic, Enchant Weapon** и т.д. Доступна всем.

Заклинания делятся на 3 большие группы: **Global Spells, Unit Spells** и **Combat Spells**.

Global Spells

«Глобальные» заклинания работают на стратегической карте. Они, в свою очередь, делятся на **Enchantments** (постоянные эффекты, требующие каждый ход определенное количество маны на подпитку), **Summons** (вызов существ, на их поддержание тоже каждый ход тратится мана) и **Instants** (мгновенные эффекты, не требующие upkeep'a: некоторые длятся один ход, например, открывающий карту **Bird's Eye**, другие — долгосрочные, например, **Holy Woods** «заряжает» лес, и он отныне будет ранить нежить, которая пойдет через него.

Unit Spells

Эти заклятья накладываются на отдельных юнитов. Они тоже делятся на **Enchantments**, улучшающие характеристики бойцов и требующие ману каждый ход, и мгновенные (напр., **Remedy**). Кастовать **Unit Spells** можно как во время боя, так и находясь на стратегической карте.

Combat Spells

Заклинания, знакомые всем, кто хоть раз играл в любую фэнтези-стратегию. Бейте врагов молниями, сжигайте



Выбор физиономий героев огромен

Fireball'ами, подбрасывайте в воздух гейзерами! Одно условие: в бою должен участвовать герой со способностью **Spell Casting**.

Магическая энергия генерируется героями и черпается из **magic nodes**. Впрочем, если node вырабатывает не используемую вами ману, то она для вас абсолютно бесполезна. Часть магической энергии идет на пополнение запаса маны, а часть — на исследование новых заклинаний. Этот баланс можно менять вручную. Я посоветовал бы на первых порах ускорить изучение спеллов, а потом, когда вы навесите на свои войска кучу заклятий, это соотношение можно подкорректировать.

Отмена собственных действующих заклинаний — не такая уж простая вещь. Вам надо зайти в меню **Magic**, выбрать раздел **Spells**, там выбрать нужное заклятие и прекратить его действие.

Закрывая раздел о магии, нужно упомянуть еще одну прелюбопытнейшую штуку. Дело в том, что тип используемой вами магии НИКАК не связан с выбором расы! А это значит, что вы можете играть за мертвецов и при этом вовсю использовать магию жизни! Вы сможете их лечить, благословлять (**Bless**) и вообще пользоваться всеми благами! Звучит полным бредом, но, тем не менее, это так.

СТРАТЕГИЯ

Всю игру можно разделить на три этапа. Первый этап (4-5 ходов, пока вы не столкнулись с другими игроками) — экспансия. Вам нужно успеть захватить как можно больше шахт, ферм, источников маны и других полезных строений, благо они всегда есть вокруг стартовых городов. Затем вы сталкиваетесь с вражескими силами. Скорее всего, вам тут же предложат мир, в крайнем случае — предлагайте сами. Все, даже ваши злейшие расовые враги, охотно подпишут мирный договор на этой стадии игры. И тут наступает второй этап — когда вы копите силы, исследуете подземелья, апгрейдите свои города и захватываете редкие (и хорошо защищенные!) города, которые не могут захватить ваши соперники. Вся штука в том, что вы не можете атаковать селения и объекты, принадлежащие другим игрокам, не объявив им войну официально. А на этот шаг и у них, и у вас еще кишка тонка. Поэтому мой совет — не торопитесь! Спокойно накапливайте силы, развивайтесь. Ваши шахты, фермы и magic nodes никто не тронет. Вы сами поймете, что пора воевать, когда ежедневный приход денег приблизится к нулю.

Дело в том, что войска ежедневно получают зарплату. Например, юниты третьего уровня требую upkeep 8 монет. Таким образом, мирному развитию рано или поздно наступит естественный предел, или кто-нибудь сам объявит вам войну, и тогда начнется третий этап. На этом этапе собирайте все силы в несколько мощных групп и перекрывайте все подходы к своей империи. Как правило, враги идут с двух, реже трех основных направлений. Достаточно прикрыть каждое 8-10 сильными юнитами, и у вас высвободятся силы для рейда в глубь территории врага.

Теперь о победе. Для того чтобы вывести из игры оппонента, вам вовсе не нужно захватывать все его города, достаточно убить Лидера. Как только вы это совершите, все его города, шахты и войска перекрасятся в нейтральный серый цвет. Здесь у игры есть еще одна интересная особенность (или это глюк?). Допустим, вы штурмуете город, который защищает 2 десятка врагов, среди которых находится их Лидер. В процессе боя вы убиваете этого Лидера. Вам показывают заставку о том, что очередная империя пала. После этого вас возвращают на стратегическую карту, вы по-прежнему стоите у стен этого города, и его защищают все уцелевшие войска и герои, только перекрашенные в серый цвет. Начинаем штурм сначала. Противная штука.

Честно говоря, в моей практике **Age of Wonders** оказалась первым случаем, когда, играя против компьютера, я был вынужден действовать так, будто сражаюсь с живым соперником. Выставьте уровень интеллекта компьютерных оппонентов «**Lord**», и они вас приятно удивят. Например, враг может прийти сильной партией из 8 юнитов, встать между фермами и шахтами, разделив партию, за один ход захватить все объекты и вновь собраться в группу.


Грамотные действия AI в обороне: компьютер встроил войска под стеной и ждет, пока я ломанусь в город

Приведу еще пример, когда **AI** действует как человек. Неподалеку друг от друга было два города, в одном из которых намертво окопался я, а в другом — оппонент. Между этими городами стояла золотая шахта, причем ко мне она была существенно ближе: мои войска успевали выйти из города, захватить ее и вернуться, а вражеские — только захватить. 2 хода подряд противник посылал группы из 5-7 юнитов и присваивал шахту, а я выходил, уничтожал его армию, отбирал шахту назад и возвращался в город. На третьем ходу компьютер послал одного (!) мечника-смертника, который пришел и уничтожил эту злополучную шахту. Вот так-то.

Учтите, кстати, что если вражеский город окружен стенами, а у вас в партии нет ни одного юнита со способностью к полету, ломанию стен, лазанию или прохождению через них, или **Hurl Stones**, вам просто не дадут его атаковать! То есть тактическая карта не загрузится, а появится сообщение: вы не смогли преодолеть стены.

ТАКТИКА

Я не сомневаюсь, что каждый сам найдет для себя оптимальную тактику сражений в **Age of Wonders**. И определяться эта тактика будет огромным количеством параметров — любимой расой, набором юнитов, типами используемой магии, наконец, алгоритмом раскачки героя. Поэтому приведу лишь несколько универсальных советов.

Как уже говорилось, все расы в игре сбалансированы, и по большому счету, не так уж и важно, за кого вы играете. Все решают грамотные действия на стратегическом и тактическом уровне. На глобальной карте важно иметь численное преимущество в нужный момент и в нужном месте. Вся карта разбита на шестиугольники-гексы. Тактическая карта, на которой разворачивается собственно бой, состоит из семи гексов. Центральный шестиугольник — тот, на котором стоит группа, НА КОТОРУЮ нападают. А вокруг — шесть соседних, на которых может оказаться кто угодно. Соответственно, ваша ударная группировка может состоять из нескольких партий по 8 юнитов, главное, чтобы они находились вплотную друг к другу на стратегической карте.

Если ваша группа подошла вплотную к вражеской, но не может напасть, потому что у некоторых юнитов кончились ходы, смело выделяйте тех, у кого move points еще остались, и нападайте ими. В бою будет участвовать вся партия, так как все войска стоят на одном гексе.



Экран дипломатии

В бою, на мой взгляд, самое эффективное построение — одинарная цепь. Поскольку в **Age of Wonders** спины ваших солдат будут помехой вашим же лучникам, строй в 2 шеренги малоприменим. Тем более что большинство юнитов, даже пеших, способны за ход преодолеть расстояние, большее, чем дальность стрельбы лучников и пращников. Да, в **AoW** рулят не стреляющие войска, а быстрые сильные рубаки. В большинстве предыдущих игр преимущество лучников и магов было в том, что юниты ближнего боя получали несколько стрел и Fireball'ов, прежде чем сближались со стрелками. А в данном случае радиус поражения стрел, камней и заклинаний смехотворно мал. Плюс любые помехи (деревья, камни, стены, спины ваших солдат) делают стрельбу просто бессмысленной. В этой связи я советую использовать лучников и священников/шаманов лишь в начале игры, а потом полностью переключаться на войска, сильные в ближнем бою.

Имейте в виду: если вплотную к вашему юниту стоит вражеский, а вы приказываете своему отойти назад или атаковать кого-нибудь другого, враг долбанет вас!

При всей своей грамотности, **AI** все-таки делает иногда ошибки, и этим надо пользоваться. Например, что делаете вы, если на глобальной карте стоят вплотную 2 ваших партии, и на одну из них наезжает крутая вражеская армия? На тактической карте вы первым делом направляете свои группы, стоящие на разных концах поля, друг к другу, объединяете свои силы, и потом во всеоружии встречаете противника. В крайнем случае, если вы не успеваете соединиться до подхода врага, можно выстроиться в 2 линии под углом, чтобы противник попал аккурат между ними. А что делает компьютерный игрок в точно такой же ситуации? Он бросается на вас обеими группировками. В итоге вы их без проблем по очереди уничтожаете.

ДИПЛОМАТИЯ

Изначально отношения между всеми расами определяются в зависимости от их элайнмента. Тем не менее, в начале игры вы сможете заключить мир почти со всеми. А уже потом можно различными действиями улучшать или ухудшать эти отношения. Если вы захватили и выселили нейтральный город, населенный хоббитами, то есть хороший шанс, что хоббитский государь объявит вам войну. А если вы захватите город враждебных орков, фортифицируете его и сделаете несколько апгрейдов, орки станут на вас смотреть без прежнего отвращения. Дипломатические акты включают, помимо банальных объявлений войны и мира, предложение и требование подарков, альянсы и угрозы нападения. Но... по большому счету, все это ерунда. Если вам на роду написано враждовать с орками, то намного проще и дешевле стереть их с лица земли, чем пытаться подружиться. Да и вообще, механика дипломатии проста, как 3 копейки: заключил мир — тебя не трогают, разорвал мир — воюем.

ИНТЕРНЕТ

Вот несколько сайтов, на которых лежит куча полезной инфы по **Age of Wonders**.

www.ageofwonders.com — официальный сайт игры;

http://dynamic.gamespy.com/~aow/ultraboard/UltraBoard.pl — огромный форум, очень удобно разбитый по темам;

www.strategyplanet.com/aow — сведения почти по всем аспектам игры;

http://aow.dhs.org/aow — **Kirstens Age of Wonders Site** — по-моему, лучшее, что есть в Сети, отличный дизайн, много информации, удобный поиск;

www.ageofwonders.gamesweekly.org.

Пора заканчивать. Напоследок три самых главных совета. Экспериментируйте. Читайте мелкие надписи. Почаще сохраняйтесь.

Удачи.

СИ TACTIX

ULTIMA IX:ASCENTION

Сергей ДРЕГАЛИН dreg@gameland.ru

«ЖЕЛЕЗНЫЕ» ПРОБЛЕМЫ

Начинаю с тяжелым сердцем. Увы, это руководство во многом будет посвящено не тому, как пройти игру, а как заставить ее более-менее сносно работать. Для начала определимся с «железом», т.е. с конфигурацией компьютера, а потом обсудим тюнинг.

Приступим. Обязательное требование игры — наличие акселератора на чипсете от **3dfx**, причем не ниже **VooDoo2**, а лучше **VooDoo3**. Видеопамять — от 8Mb (лучше 16). Версия Glide API — не ниже 2.0.

Теперь процессор. Он тоже играет важную роль, но все же вторичен по сравнению с акселератором. Если вас устроит в среднем 5-7 кадров в секунду при минимальном уровне детализации, то хватит и **Pentium 200.** Для более высокой производительности и/или более высокого качества рендеринга потребуется **Celeron/PII** 400+. Закачать утилиту, которая показывает производительность видеокарты при игре в **Ultima IX**, можно по адресу **http://rpgplanet.com/ultima9/**. Кстати, на этом же сайте есть множество другой полезной информации, так что рекомендую к посещению.

Память — минимум 64, нормально 128, желательно 256 и выше. Нет, не издеваюсь — такова печальная правда. Sad but True.

ТЮНИНГ И ПАТЧИ

Тюнинг **Ultima IX** осуществляется в двух режимах — внутри самой игры и при ее начальном запуске (так называемая **Hardware Option Program**). С помощью последней рекомендую (если, конечно, у вас не **Hi-End** машина, а la машина Гэрриотта) настроить использование восьмибитных текстур (**8-bit Textures**). Использование **Mip Mapping** тоже не желательно, так как, во-первых, это просто добавляет новые глюки, а во-вторых, требует изрядного количества видеопамяти.

Если после всех этих настроек игра по-прежнему будет шевелиться едва живее мертвой черепахи, то попробуйте поэкспериментировать с игровыми опциями. Для начала испытайте крайний вариант, когда уровень детализации будет установлен на минимум. Вызывайте журнал (он будет доступен почти с самого начала игры) и ищите страничку с опциями (либо просто нажмите **Ctrl+O**). Установите все три ползунка в крайнее левое положение (**Viewable item distance, Additional terrain viewing, Performance vs. Quality**). Если и после этого игра будет отчаянно тормозить — то случай клинический, практически неноправимый. Если же почувствуете, что еще есть некоторый запас по числу кадров, то немного повысьте качество визуализации (наиболее ощутимо на него влияет «радио-кнопка» **Performance vs. Quality**).

Есть еще один метод — установка патча. Только учтите, что он не работает с пиратской версией игры (впрочем, умельцев всегда хватало, да и по слухам с некоторыми пиратскими версиями он все же работает). На момент написания статьи был доступен патч **1.05f**, который вроде бы обеспечивал поддержку **Direct3D** для некоторых избранных ускорителей и, естественно, вычищал уйму ошибок из игры. Подробности смотрите на официальном сайте игры (**http://www.ultima9.com**).

И последнее. Игра активно подгружает текстуры с диска, поэтому по возможности проведите полную инсталляцию (около 1.2Gb) и дефрагментируйте жесткий диск.

УПРАВЛЕНИЕ

Знание «горячих» клавиш существенно облегчит вам жизнь в **Ultima IX**. Поэтому очень рекомендую внимательно изучить их и запомнить.

Левая кнопка мышки — поговорить с персонажем, активировать или использовать объект и т.д. Чтобы взять/одеть предмет, просто перетащите его на фигуру Аватара.

Правая кнопка мышки — двигаться вперед.

[CTRL] (в движении) — стрэйф влево.

[ALT] (в движении) — стрэйф вправо.

[CTRL]+[ALT] (в движении) — пятиться назад.

[SHIFT] (в движении) — бежать.

Пробел — прыжок.

[TAB] — перейти в боевой режим и обратно. Левая кнопка мышки в этом случае будет использоваться для нанесения удара. Когда вы выучите специальные приемы, то для их проведения нужно будет держать нажатым [CTRL] или [ALT].

[Z] — блок (во время боевого режима).

[T] — автоматически поворачиваться корпусом к ближайшему противнику во время боя.

[N] — выбрать цель из группы.

[C] — перелезть через препятствие или забраться на уступ.

[Q] — включение/выключение mouse look.

[M] — переключение на вид от первого лица (пока нажата).

[K] — переключение на вид от первого/третьего лица.

[S] — вызов книги с заклинаниями.

[B] — вызов инвентаря.

[X] — получить краткую информацию о предмете (навести на предмет, удерживая нажатой клавишу «[X]»).

[J] — вызов журнала.

[CTRL]+[S] — вызов раздела журнала, где производится сохранение игры.

[CTRL]+[L] — вызов раздела журнала, где производится загрузка игры.

[CTRL]+[Z] — вызов раздела журнала, где собрана статистика персонажа.

[CTRL]+[O] — вызов раздела журнала, посвященного опциям игры.

[CTRL]+[T] — вызов раздела журнала, где собрана «историческая» информация.

[CTRL]+[R] — вызов раздела журнала, где приведен список реагентов.

[CTRL]+[G] — вызов раздела журнала, где находится словарь-глоссарий.

[CTRL]+[K] — вызов раздела журнала, связанного с текущими заданиями.

[CTRL]+[B] — вызов раздела журнала, где собрана информация о противниках.

[CTRL]+[M] — вызов карты.

[CTRL]+[X] — выход из игры (особенно полезно, пока не взят журнал).

[F1]-[F12] — использование предмета или заклинания в соответствующем слоте.

По умолчанию игра блокирует использование комбинаций клавиш [ALT]+[TAB] и [CTRL]+[ESC], что часто доставляет определенные неудобства. Для снятия этого ограничения измените в файле **options.ini** (лежит в каталоге с игрой) значение переменной **DisableWinKey** с единицы на ноль.

ГЕНЕРАЦИЯ ПЕРСОНАЖА

Ну вот, добрались и до самого сокровенного — генерации персонажа. Во время туториала, пока Аватар будет находиться рядом со своим коттеджем, нужно отыскать шаманку по имени Gypsy. Скажите ей, что вы готовы к путешествию в Британнию, и она устроит небольшое тестирование, которое и определит класс вашего будущего персонажа. Ниже приведена таблица всех классов и бонусов к этим классам.

КЛАСС	ДОБРОДЕТЕЛЬ	БОНУС
Mage	Honesty	Intelligence
Bard	Compassion	Dexterity
Fighter	Valor	Strength
Druid	Justice	Intelligence, Dexterity
Tinker	Sacrifice	Dexterity, Strength
Paladin	Honor	Intelligence, Strength
Ranger	Spirituality	Intelligence, Dexterity, Strength
Shepard	Humility	None

В графе «добродетель» указано то ключевое слово, ответ с которым нужно выбирать во всех возможных случаях. Например, если вы хотите сделать своего персонажа Друидом, то ищите ответы, где присутствует слово «**Justice**» — справедливость.

Наиболее привлекательным выглядит класс Рейнджера, однако он получает в начале игры самое слабенькое вооружение. С другой стороны, Шепард вообще не имеет никаких бонусов, зато с самого старта обладает очень приличным вооружением. Как видите, все бонусы компенсируются недостатком в предметах экипировки или наоборот.



ПРОХОЖДЕНИЕ
КОТТЕДЖ АВАТАРА



Безусловно, эта часть нужна исключительно для ознакомления с общими принципами игры. Для тех, кто хорошо знаком с серией Ультима или просто на «ты» с большинством компьютерных игр, советую пропустить этот раздел, обратившись сразу к следующему. Ну а для тех, кто не слишком уверен в своих силах, предназначен нижеследующий текст.

Прежде всего осмотритесь вокруг. Сделать это нужно не столько ради любопытства, сколько для более быстрой подгрузки текстур в память, чтобы немного ускорить игру. В дальнейшем возьмите за правило периодически вращать головой, особенно если почувствуете, что игра слишком активно использует винчестер.



Наигравшись с телевизором, радио и часами, отправляйтесь в смежную ванную комнату, где лежит одежда главного героя. Перетащите имеющееся убранство на фигуру Аватара — в самом деле, не отправляться же в эпическое странствование в одних трусах!

В холле обязательно захватите пояс со стола и напяльте его. После этого спускайтесь на первый этаж и найдите журнал, рюкзак и компас — вещи первой необходимости в вашем будущем путешествии. Последний предмет, который нужно подобрать прежде чем вы покинете дом, — это небольшой ключик. Все, теперь смело выходите на свежий воздух.



Потренируйтесь в стрельбе из лука и поупражняйтесь в размахивании мечом. Нашпиговав стрелами тренировочный манекен, идите к воротам и щелкните на них левой кнопкой мышки. Если они не откроются, значит вы забыли взять с собой ключ.

Теперь пробегитесь по окрестностям. Несколько врагов, которые встретятся вам на пути, не причинят особых беспокойств, благо ваш меч и лук наносят очень мощные повреждения. Кстати, не нужно уделять много внимания отыскиванию предметов, спрятанных в укромных уголках, так как все нажитое честным трудом будет отобрано перед телепортацией в Британнию.



В какой-то момент вы обязательно наткнетесь на небольшой лагерь. Загляните в повозку и поговорите с шаманкой. Скажите, что вам было бы неплохо покончить с бездельем и приступить к героическим подвигам. Шаманка начнет приставать к вам с нудными вопросами, на которые нужно ответить так, как было расписано в предыдущем разделе.

Выходите из палатки и идите к площадке, где появился телепортер (после разговора с шаманкой). Как только вы приблизитесь к нему, дорогу преградит огромный монстр. Не смущайтесь его внушительным видом — пары ударов мечом за глаза хватит, чтобы навсегда покончить с этой отвратительной тварью.

ПРИКОЛЫ НАШЕГО ГОРОДКА, ЧАСТЬ 1



Для начала проиграйте с дверьми холодильника в доме Аватара. Если достаточно быстро щелкать на них, то можно узнать, чем промышляет наш герой в свободное от подвигов время...



Если подойти поближе к плите и внимательно присмотреться к черной крышке духовки, то в правом нижнем углу можно разглядеть физиономию одного из художников команды разработчиков игры. Именно этот парень рисовал данную текстуру.

В палатке шаманки переберитесь через стол и возьмите с полки книгу, написанную Ричардом Гэрриоттом. Кстати, ее можно отыскать и в некоторых других локациях Британнии.

Возьмите на кухне хлеб, перетащите его на тостер и дождитесь когда хлеб поджарится. Теперь отыщите на холодильнике склянку с ядом и вылейте ее содержимое на хлеб. Отлично! Ловушка готова. Зачем она нужна —





читайте в следующем разделе. Кстати, отравленный хлеб — единственный предмет, который не отнимается при переходе через телепортал в Британнию...





Самый замечательный прикол на данном этапе. СОХРАНИТЕ ИГРУ! Подойдите к тренировочному манекену и заберитесь на Г-образную перекладину с помощью клавиши «С». Затем смело прыгайте вперед (пробел). Оказавшись по ту сторону ограды, найдите в кустах около дерева небольшой рычаг (этот рычаг очень плохо видно, возможно, потребуется переключиться на вид от первого лица) и дерните его. Перед вами появится примерно два десятка телепортеров. Те, которые ближе к ограде, меняют экипировку Аватара, а дальние — перебрасывают нашего героя в разные злачные места Британнии. В моем случае первый же телепортер перенес Аватара на какой-то остров, где почетный спаситель Британнии пал смертью храбрых от лап демона, вырвавшегося из пентаграммы.

ПЕРВЫЕ ПОХОЖДЕНИЯ В БРИТАННИИ

Ждете приключений? Не торопитесь. Туториал все еще продолжается, но теперь нас обучат более полезным и эффектным действиям — а именно применению магии. К слову, теперь уже не разбрасывайтесь предметами по-

чем зря и особое внимание обращайте на подбор пузырьков со снадобьями. Набранные пожитки больше никуда не исчезнут.



Возьмите из сундука, находящегося позади Аватара в нише, предметы экипировки, посланные шаманкой. Как уже говорилось, их конкретный набор определяется классом, который вы выбрали при генерации персонажа. Потом обязательно соберите другие предметы (скорее всего, среди них будет клинок, лампа и желтая склянка) и выходите из комнаты.

Обратите внимание, что среди вещей будет с виду бесполезный мешок. На самом деле — это очень полезный предмет, который увеличивает вместимость вашего рюкзака. Если щелкнуть по такому мешку левой кнопкой мышки, то будет отображено его содержимое.



Спуститесь вниз по лесенке и возьмите с обитого красным бархатом стенда книгу с заклинаниями. Это последний предмет, который полностью завершает картину вашего полного инвентаря.

Чтобы снять барьер, который мешает вашему дальнейшему передвижению, раскройте магическую книгу (клавиша «S»), выберите заклинание «Ignite», затем наведите курсор (который окрасится в синий цвет) на факел и щелкните левой кнопкой мышки. Факел запылает, а барьер эффектно растает в воздухе.



Внизу вас будут ждать новые испытания. К счастью, достаточно простые. Используйте заклинание Stone на гигантской крысе, поедающей падаль на соседнем уступе. Затем в два прыжка доберитесь до останков крысы, подберите горстку монет и дерните рычаг, торчащий из стены. Спускайтесь вниз, захватите склянку с красной жидкостью и выходите через разблокированную дверь.

Встаньте напротив решетки и примените заклинание Gust на кувшине. Как только он упадет на пол, путь будет свободен. Спускайтесь вниз, становитесь на золотистую платформу и нажимайте красную кнопку в стене.



После спуска поверните вентиль, находящийся по праву руку от Аватара. Скрытые механизмы уберут решетки, и уровень воды во рве начнет быстро падать. Прыгайте вниз, подберите со дна несколько десятков золотых и нажмите на синюю кнопку. Подойдите к выдвинувшимся из стен уступам и карабкайтесь по ним наверх (с помощью клавиши «C»).



Как только вы войдете в следующее помещение, перед вами вспыхнут пламенем плиты пола. Будьте осторожны — одно неверное движение, и мертвый Аватар со стоном падет ниц (были прецеденты)! Поэтому на всякий случай сохраните игру, после чего вытащите на пояс заклинание Douse из магической книги. Теперь применяйте его на островках пламени и аккуратно двигайтесь вперед. Ваша цель — подойти поближе к двум золотым чашам с огнем и потушить их. Как только это будет сделано, освободится проход в соседнее помещение. Поздравляю, туториал завершен, и пришло время для настоящих испытаний!



Вытащите на пояс желтый флакон (восстанавливает жизнь) и выходите через красивую серебристую дверь наружу. Перед вами будет простираться бассейн с огромной кровожадной рыбиной, охраняющей сундук с золотом на дне. Если вы будете действовать достаточно быстро, то сможете поправить свое финансовое положение без ущерба для собственного здоровья.

Убейте несколько крыс, шныряющих по округе. Постарайтесь выбить их с расстояния с помощью заклинания Stone — дело в том, что крысы в ближнем бою могут отравить главного героя (экран при отравлении окрасится в зеленые тона). А такое отравление может оказаться роковым. Причем вся пикантность ситуации в том, что отравление само по себе не столь опасно для здоровья Аватара, сколько для сохраняемой игры. НЕ СОХРАНЯЙТЕСЬ, ПОКА ПЕРСОНАЖ ОТРАВЛЕН!

Подобрав все предметы, идите в пещеру, где вас уже поджидает разряженный адепт Стража. Несмотря на грозный вид и смелые слова, реальной опасности он не представляет. Покончив с выскочкой, подберите ятаган и идите в телепортер.

Добро пожаловать в Британнию! Лорд Гэрр... простите, Бритиш ждет вас!

ПРИКОЛЫ НАШЕГО ГОРОДКА, ЧАСТЬ 2



Покончим с Лордом Бритишем? Нет проблем, только ОБЯЗАТЕЛЬНО СОХРАНИТЕ ПЕРЕД ЭТИМ АКТОМ ВАНДАЛИЗМА ИГРУ! Дело в том, что коронованная особа является ключевой фигурой в сюжетной линии игры — еще бы, ведь это инкарнация великого Гэрриотта!

Зайдите в обеденную и отыщите секретную дверь на юго-востоке помещения, ведущую на кухню. На кухне найдите тарелку с обычным хлебом, который нужно заменить хлебом собственного приготовления. Теперь дождитесь, когда Лорд Бритиш отправится трапезничать и... смакуйте момент! Кстати, у меня так и не получилось изготовить отравленный хлеб — как я ни старался, но совместить ломтик из тостера с флаконом крысиного яда мне не удалось. Если получится у вас — не сочтите за труд, поделитесь опытом. Ведь не каждый ведь день подворачивается возможность отправить в мир иной такую важную персону!

Еще один прикол, связанный с Гэрриоттом. В оружейном



помещении дворца есть телепорт, огороженный решеткой. Отоприте ее и идите в телепортер. Аватар окажется в тюрьме, где содержатся наиболее опасные заключенные. Именно к таким причисляют и персонажа, которого озвучивал сам Гэрриотт!

Этот тип находится во второй камере по левой стороне коридора. Подойдите несколько раз к нему (дергать рычаг бесполезно — он не выйдет из заточения), и вы получите представление о том, как звучит голос главного человека компании Origin. Кстати, вполне достойно звучит!

На этом пока все. Напоследок хочется сказать несколько слов о масштабах игры. По заявлению человека, который собаку съел на всем сериале и который является счастливым обладателем очень неплохого компьютера, на прохождение девятой части Ультимы у него ушло порядка ДВУХСОТ ЧАСОВ чистого времени! Без комментариев.

ПУЗЫРЬКИ СО СНАДОБЬЯМИ

ЦВЕТ	ЭФФЕКТ
Черный	Временная невидимость
Голубой	Небольшое восстановление маны
Зеленый	Яд! Не употреблять!
Оранжевый	Существенное восстановление маны
Пурпурный	Временная неуязвимость
Красный	Противоядие
Белый	Проклятая броня
Желтый	Лечение

ВОЗВРАЩАЕМ СОСТРАДАНИЕ (COMPASSION)



Оказавшись во дворце, немедленно идите на аудиенцию к Лорду Бритишу. Поговорите со старцем и подробно расспросите его о проблемах, терзающих Британию. Толком Лорд ничего не расскажет, но эмоциями захлестнет — дай Боже. Смысл его речей сведется к следующему — после появления гигантских колонн жить стало хуже, жить стало тяжелей. На Аватара вся надежда.

После беседы с королем пообщайтесь с гаргулией, парящей неподалеку. Пообещайте постараться найти для этого крылатого существа оптические стекла, о которых он будет говорить (**«I'll try to find the lens»**).

Поднимитесь на второй ярус дворца и как следует обшарьте все помещения. Вы найдете очень много полезных предметов, включая всевозможные склянки и мешок.



С помощью телепортера доберитесь до придворной магини по имени Лаурана (**Laurana**). Поговорите с нею и расспросите ее, если желаете, о применении магии. Кстати, не нужно собирать реагенты, щедро разбросанные по волшебной лаборатории — их не нужно постоянно таскать с собой, а лишний хлам в рюкзаке никогда не бывает полезен. Правда, из реагентов можно составлять различные снадобья, но рецепты пока неизвестны (в следующей части постараюсь раздобыть их и привести), да и в обычных склянках недостатка нет.



Выходите из дворца и отправляйтесь к саду-лабиринту, расположенному на западе. Есть резон потратить немного времени на изучение этого чуда британских агрономов, так как в закоулках сада припрятано немало полезных предметов (склянки и деньги), а также очень неплохое оружие — **Flaming Sword** (пылающий меч). Этот меч, во-первых, наносит достаточное число повреждений, а во-вторых, освещает и распространяет вокруг себя яркое сияние, что ощутимо поможет в дальнейших исследованиях темных подземелий.

Если вы выбрали персонажа с бонусом к ловкости (**Dexterity**) и в вашем загашнике имеется три сотни золотых, то есть смысл посетить оружейную комнату во дворце. Поговорите с воином, одетым в красивую кольчугу, и попросите его обучить вас новым приемам обращения с мечом.

Пока больше во дворце делать нечего, поэтому идите на юг через мост и на первой же развилке сворачивайте направо. Впрочем, если вы хотите немного побродить по городу и пообщаться с жестокими местными жителями — то вперед, это будет довольно любопытная прогулка.



Около моста, ведущего на восток, вас встретит симпатичная хранительница храма по имени Сара (**Sarah**). Девушка — одна из немногих, кто сохранил в своем сердце сострадание к несчастным и обездоленным и кто видит весь ужас зла, нависшего над городом. Она расскажет вам, что для возвращения добродетели нужны три вещи — мантра (**mantra**), сигил (**sigil**) и глипт (**glyph**). Последний — это священная Руна, обезображенная злом.

Глипт надежно спрятан в основании колонны. Мантра — известна (**«Mu»**). Осталось только найти сигил, местонахождение которого, увы, неизвестно. Но не беда — неужто не отыщем?

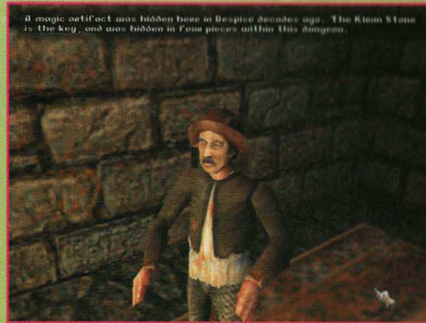


Идите на север, пока не доберетесь до дома Йоло (**Iolo**) и Гвенно (**Gwenno**) — персонажи, хорошо знакомые по предыдущим частям серии. Зайдите во внутрь и поговорите с Гвенно, которая выдаст вам немного информации о колоннах и местных бедствиях. Прихватив из шкафа полезную утварь (хозяйка нисколько на вас не обидится), выходите во двор и перекиньтесь парой фраз с местным жителем.



Двигайтесь по дороге, ведущей на север, до тех пор, пока не выйдите к огромной колонне (она находится за небольшим холмом, возле которого пасутся животные). Вход в сие монументальное сооружение расположен справа.

Внутренняя архитектура колонны представляет собой практически линейный лабиринт. Заблудиться в нем достаточно сложно, но кое-какие проблемы все же могут возникнуть. Поэтому давайте подробно разбираться.



Прежде всего отыщите дверь, за которой будут громко переговариваться два пленника. Это как раз те несчастные, вывезенные за пределы столицы по причине нетрудоспособности. Возьмите ключ из сундука, стоящего рядом, и отоприте дверь. Расспросите пленников и разузнайте всю информацию о Камнях Кирена (**Kiren Stone**). Оказывается, с помощью этих волшебных камней можно стать обладателем очень ценного артефакта (магического щита). Что же, будем иметь это в виду, а пока продолжим путешествие.



Используйте заклинание Ignite на погасшем факеле около запертой двери для ее разблокирования и заходите в помещение. Очистив зал от монстров, заберитесь на самый низкий из постаментов и начинайте прыгать на более высокие. Помните, что прыгать в **Ultima IX** очень и очень просто — наведите курсор на желаемую точку приземления и нажмите пробел! Никаких мучений с четким расчетом траектории — Аватар — парень смышленый, сообразит, как оттолкнуться, чтобы добраться до желаемой точки назначения.

Забравшись на самый верх, забирайте первый из четырех волшебных камней (желтый). Потом прыгайте на следующую колонну (она расположена чуть ниже) и нажмите на ней кнопку для разблокирования механизма замка двери.



В следующем помещении, не мудрствуя лукаво, прыгайте прямо в яму. Затем немного пройдите вперед и щелкните на перекошенном портрете. Подберите броню, подлечитесь с помощью целебной воды из фонтана напротив и продолжайте путь.

В зале с огромным бассейном возьмите ведро из пентаграммы (слава от входа) и перетащите его на пьедестал

на противоположной стороне. Этим вы разблокируете две двери — одна выведет вас к хорошо знакомой яме (только с противоположной стороны), а вторая приведет к новым загадкам. В нее-то мы и отправимся.



Двигайтесь, пока не набредете на нарисованную на стене пентаграмму. Щелкните на ней, заберите появившуюся склянку и идите в соседнее помещение. Найдите на стене немного перекошенный щит и щелкните на нем. Идите в секретный проход, соберите полезные предметы, подлечите персонажа и возвращайтесь назад. Обратите внимание, что около зарешеченного проема появился еще один проход. Войдите в него и дерните рычаг для активации механизма, поднимающего решетку.



Не пейте из фонтана, рядом с которым лежит труп, если только вас не прельщает перспектива хорошенько отравиться!

В помещении с гнездом на полу и большим кругом возьмите ключ (из гнезда) и мешок в углу, слегка завуалированный паутиной. Также не забудьте взять из сундука лук и несколько стрел — последние пригодятся в следующем помещении, где требуется выстрелить из лука в символ над дверью.

Следующая комната представляет собой обедню. Снимите с левого выступа ключ и поднимитесь по лесенке на второй ярус. Как только вы окажетесь наверху, сработает механизм, и стена справа от вас опустится вниз, освободив проход. Смело идите в него, заберите из ящика полезные предметы и подойдите к шкафу, возле которого спрятан телепортер.



Оказавшись в новом помещении, смело бегите к рычагу, лавируя меж поднимающихся из пола шипов. Дернув рычаг, бегите к смежному залу с большим кругом, очерченном на полу. Как только Аватар переступит порог, запылает огонь и в центре появится второй волшебный камень (синий). Сунув ценный реликт в походный рюкзак, возвращайтесь тем же путем в обедню.

Выходите из обедни через «официальный» выход и ищи-



те помещение с фонтаном, бьющим из стены, и большим рычагом на полу. Прежде чем дергать рычаг, заберитесь на уступ и соберите предметы, лежащие в глубине ниши. Удобнее всего сначала подобрать оптимальный ракурс, а потом отключить mouse look (клавиша «Q») и просто перетащить их в ранец.



Теперь без опаски дергайте рычаг, после чего подойдите к тому месту, где раньше был фонтан. Щелкните по потайной двери, подберите с пола склянку и нажмите на кнопку в стене. Если по какой-либо причине дверь откроется лишь частично, то выберите такой вид, чтобы в поле зрения обязательно попадала кнопка в стене, затем отключите mouse look и щелкните на этой злополучной кнопке.

В следующем помещении вам нужно перебраться через ограду, чтобы добраться до рычага. В лоб перелезть не получится, поэтому прибегните к следующей хитрости. Возьмите стул, стоящий около стены, и подтащите его прямо к решетке ограды. После этого заберитесь на него и прыгайте вперед. Дерните вожделенный рычаг и тем же способом выбирайтесь на свободу.

Открыв дверь с помощью ключа, лежащего на дне крохотного бассейна, немедленно идите к рычагу. Дернуть его желательно как можно быстрее, так как внизу находится невезучий искатель приключений, которого вот-вот сдавят в лепешку две движущиеся массивные стены. Если вы успеете (а вы просто обязаны успеть) остановить механизм смертоносной ловушки, то благодарный авантюрист подарит вам за спасение жизни волшебный камень (зеленый). Кстати, не ходите к тому месту, где чуть было не погиб спасенный — ловушка по-прежнему работает!

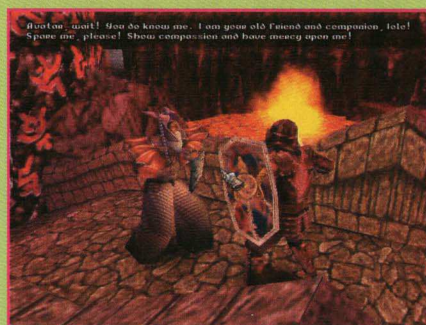


Итак, у вас должно быть три камня. Скоро, очень скоро мы найдем им достойное применение. Но сначала нужно открыть еще одну дверь. Идите в небольшую комнату, находящуюся по правой стороне стены. Обойдите колонну, увенчанную светлым шаром, и нажмите кнопку на ее задней стенке. Из противоположной кельи вылетит ключ, который остановится прямо около основания колонны. С его помощью откройте дверь и идите в зал с цветными постаментами. Дальнейшие действия очевидны — положите на торец каждого из постаментов соответствующий по цвету волшебный камень.



Осталось найти красный самоцвет, и могущественный артефакт у нас в кармане. Спешу обрадовать, четвертый волшебный камень находится неподалеку, так что пройдет совсем немного времени, и красный постамент будет окутан эфирным сиянием.

Пройдите в соседнее помещение и щелкните на небольшой кнопке на фонтане. Разделайтесь с выскочившей на шум крысой, соберите барахлишко и плывите по затопленному коридору. Около водопада нырните поглубже и дерните рычаг, установленный на дне. Впереди откроется ниша, где вы найдете последний волшебный камень и мешок. Подобрав оба предмета, плывите назад к постаментам. После того как красный самоцвет окажется на своем месте, в пентаграмме материализуется артефакт, из-за которого и разгорелся весь сыр-бор — щит Кирена. Возьмите его, не забыв сунуть в походный ранец и все четыре камня, — за них ювелиры Британнии предложат впоследствии неплохую сумму!



СОХРАНИТЕ ИГРУ! Вновь плывите по затопленному коридору и выбирайтесь из него через дверь, охваченную легким пурпурным свечением. За этой дверью вы встретите своего старого знакомого — Йоло. Но вместо дружеского приветствия Йоло обнажит оружие и попытается убить Аватара! Ударьте его пару раз и... помилуйте. Главное — не убейте случайно (это важно). Сейчас Йоло не отдает отчета в своих действиях, так как его душу захватил Страж, манипулирующий с бравым воином как кукольник с марионеткой.



Оставив раненого Йоло у порога святилища, заходите внутрь и забирайте изуродованную злом Руну Сострадания. Теперь нужно поскорее возвращаться обратно и найти сигил. Ну а с ним — вернуть милосердие в сердца жителей столицы Британнии.

Недалеко от выхода из гигантской колонны, рядом с тем местом, где вы впервые встретили хранительницу Храма, можно обнаружить небольшой волшебный шар, парящий в воздухе. Он выведет вас к пещере, где припрятаны сокровища. В принципе, ничего сверхценного вы не получите, но зато как эффектно все реализовано!

Но не будем отклоняться от главного задания. Вернитесь в город и попытайтесь отыскать мэра. Если он будет читать проповедь на центральной площади столицы, то выйдите из города и войдите вновь. Мэр должен исчезнуть.

Как выяснится, лидер столицы отправился в Paws — место, куда насильственно ссылались все калеки и убогие. Придется заняться преследованием. Идите в юго-западную часть города, где находятся ворота, ведущие к этому унылому месту.



По пути поговорите с девушкой, которая попросит вас найти бутылку с Serpentwyne. Нет проблем — эта небольшая услуга практически не займет времени. Зайдите в собор и, поговорив с братом Аморантом (Brother Amoranth), пройдите в помещение за алтарем. Тем возьмите со стола зеленую бутылку — это и будет искомое Serpentwyne. Отнесите ее девушке, которая рассыплется



в благодарностях.

Выходите из города через юго-западные ворота и идите в сторону Paws. Вскоре вы натолкнетесь на разграбленное поселение. Остановитесь около горящего дома и потушите огонь заклинанием Douse. Поговорите с мальчонкой, который скажет, что его родителей украли бандиты. Позже мы обязательно поможем мальчугану, а пока продолжаем свой путь. И еще один квест из разряда «на будущее». Прибыв в Paws, сходите на мельницу и переговорите с женщиной, которая будет слоняться рядом. Как выяснится, мельница выполняет роль опреснителя воды, и от ее работоспособности зависит судьба целого поселения. Но недавно сломался вентиль, и пресная вода больше не добывается... Намек ясен.

Около моста, ведущего к Paws, стоит тролль-охранник. Громила потребует 10 золотых за право пересечь мост. В принципе, вы можете заплатить ему указанную сумму или просто убить недалекого скупердяя, но лучше — немного развлечься и спросить: «Ten golden pieces? How



much is that?», после чего тролль надолго уйдет в себя.

Будьте осторожны — болота в Paws отравлены, и если вы сорветесь с моста, то немедленно забирайтесь назад и принимайте противоядие!

Мэр будет в первом же доме, причем не один — компанию ему составит одноногий человек. Последний, несмотря на свою ущербность, отлично владеет посохом и за небольшую плату может обучить вас искусству обращения с этим оружием.

Поговорите с мэром. Он скажет, что его дочь похитили, и за ее спасение он готов заплатить любую цену. Что же, воспользуемся горем несчастного отца!

Дочку вы найдете в доме, оккупированном гоблинами (он находится, если не ошибаюсь, на юге — см. карту). Разделавшись с монстрами, заберите великолепный молот, который останется на поле брани, и поговорите с дочерью. После этого напомните про данное обещание мэру и забирайте вожделенный сигил...

Продолжение следует...









КОДЫ PC, PS

КОДЫ PS

Demolition Racer

Cheat режим.

На экране главного меню введите (X), (X), (■), (■), (▲), (▲), (■), (■). Если вы все сделали правильно, то услышите сигнал. Теперь вы имеете доступ ко всем секретным режимам, трассам и автомобилям.

Medal of Honor

Коды вводятся в качестве паролей.

Картинка девушки — **COOLCHICK**
Картинка AJ — **AJRULES**
Картинка команды разработчиков — **DWIMOHTEAM**
Картинная галерея — **DWIGALLERY**
Режим векторной графики — **TRACERON**
Режим американского фильма — **SPRECHEN**
Audie Murphy — **MOSTMEDALS**
Капитан Dye — **CAPTAINDYE**
power-ups в мультиплеере — **DENNISMODE**
Bismark The Dog — **WOOFWOOF**
Злой Colonel Muller — **BIGFATMAN**
Gunther — **GUNTHER**
Noah — **BEACHBALL**
Otto — **HERRZOMBIE**
Werner von Braun — **ROCKETMAN**
Wolfgang — **HOODUP**
Бесконечный боезапас в мультиплеере — **BADCOPSHOW**
Быстрая стрельба — **ICOSIDODEC**
Отражающиеся выстрелы — **GOBLUE**
William Shakespear — **PAYBACK**
Winston Churchill — **FINESTHOUR**
Велосиретпор — **SSPIELBERG**

Пароли уровней:
Уровень 1 — **INVASION**
Уровень 2 — **BIGGRETA**
Уровень 3 — **DASBOOT**
Уровень 4 — **STUKA**
Уровень 5 — **KOMET**
Уровень 6 — **TWOSIXTWO**
Уровень 7 — **MISSLEAGUE**
Уровень 8 — **VICTORYDAY**
Уровень 1 пройден — **RETTUNG**
Уровень 2 пройден — **ZERSTOREN**
Уровень 3 пройден — **BOOTSINKT**
Уровень 4 пройден — **SENFGAS**
Уровень 5 пройден — **SCHWERES**
Уровень 6 пройден — **SICHERUNG**
Уровень 7 пройден — **EINSICKERN**
Уровень 8 пройден — **GESAMTHEIT**

Space Invaders

Во время игры установите паузу и введите следующее:

5 выстрелов — ▼, ◄, (●), ▼, ►, ►, ►.

9 жизней — ►, ►, ►, ►, ▼, (●), ◄, ▼.

Wu-Tang: Shaolin Style

Жестокость.

На экране с надписью «press start» нажмите: (▲), (●), (X), (X), (■), (▲), (●), (■).

Test Drive 6

Введите следующие коды в качестве имени.

Наличные — **AKJGQ**
Все режимы вкл. — **OPIOP**
Все режимы выкл. — **OPOIOP**
Все автомобили — **DFGY**
Все трассы — **ERDRTH**
Открыть все трассы quick-race — **CVCVBM**
Закрыть все трассы quick-race — **OCVCVBM**
Время вкл. — **NOEMIT**
Время выкл. — **FFOEMIT**

NBA Live 2000

Isaiah Thomas.

Получите 15 «**steals**» (типа мяч отберите) во время игры в режиме «**superstar**», чтобы открыть его в режиме roster.

Michael Jordan.

Победите **Michael Jordan** один на один в режиме «**superstar**», чтобы открыть его в режиме roster.

Xena: Warrior Princess

Установите курсор на «**New Game**» на экране главного меню и вводите код. Звук подтвердит корректность ввода.

Полная защита и атака — (▲), (■), (▲), (■) (x2), ▲ (x3).

Неуязвимость — ▲ (x3), (●), (■), ▲, ►, ◄.

Выбор уровня — (▲), (■), (●), (▲), (■), ▲ (x3).

Spyro 2

Crash Team Racing demo.

На экране главного меню зажмите L1 и R2 и нажмите (■).

Mission Impossible

Выберите «**Load Game**» и введите следующие пароли. (игнорируйте предупреждение о плохом коде).

Turbo режим — **GOOUTTAMYWAY**
Выключить искусственный интеллект — **SCAREDSTIFF**
Длинные прыжки — **BIONICJUMPER**
SloMotion — **IMTIREDTODAY**
Послание создателя — **TTOPFSECRETT**
Просмотр всех видеороликов — **SEECOOLMOVIE**

Пароли миссий:

2 Subpen Mission — **ABEMJQLNVTPG**
3 At Russian Embassy — **OGLIESHVIRLL**
4 KGB Warehouse — **OQRFFSITJMNI**
5 KGB Headquarters — **EHNJHSURWJMP**
6 Security Hallway — **GDPSISJOWUAN**
7 Underground Sewage Plant — **GGHIHSJVWRML**
8 Security Hallway — **GQOFISKTLMAI**
9 KGB Headquarters — **IGCJMJMVMRBL**
10 Russian Embassy — **IQDSNJNTOMCI**
11 IMF Headquarters — **IJENMUNHONCJ**
12 IMF Headquarters — **IMQPNHNKOSCM**
13 Infirmary — **PBFROUOPPWDB**
14 CIA Rooftop — **PMGKPUPKQSDM**
15 CIA Mainframe Computer — **PJGNOUPHQNDJ**
16 CIA Rooftop — **KEJPPUPSRKEE**
17 Waterloo Station — **HDGGFPKQMOBC**
18 Train — **IGILGPMLMYBO**
19 Train — **HDGOFTKQMOBC**
20 Train Roof — **IGJDGTMLMYBO**
21 Lundkvist Base — **NGHSMGQTXMGI**
22 Tunnel — **MOEEOJGHVXJH**
23 Mainland — **MKEHTJSSVVJD**
24 Gunboat — **AFQMOJGPVTPG**

Grand Theft Auto 2

Введите следующее в качестве имени:

ITSALLUP — Выбор уровня
NAVARONE — Все оружие
LIVELONG — Неуязвимость
LOSEFEDS — Без полиции
DESIRES — Максимально доступный уровень
HIGHFIVE — «Умножь на пять»
BIGSCORE — $10,000,000
WUGGLES — Координаты (X,Y)

Ready 2 Rumble

Секретные боксеры.

Чемпионы.

Введите «**CHAMP**» в качестве названия ринга (Gym name) в режиме «**Championship**». Выйдите из режима и зайдите в «**Arcade**», это откроет доступ к **Damien Black, Kemo Claw, Bruce Blade** и **Nat Daddy**.

Золотой класс.

Введите «**GOLD**» в качестве названия ринга в режиме «**Championship**». Выйдите из режима и зайдите в «**Arcade**», это откроет доступ к **Nat Daddy, Kemo Claw** и **Bruce Blade**.

Серебряный класс.

Введите «**SILVER**» в качестве названия ринга в режиме «**Championship**». Выйдите из режима и зайдите в «**Arcade**», это откроет доступ к **Bruce Blade** и **Kemo Claw**.

Бронзовый класс.

Введите «**BRONZE**» в качестве названия ринга в режиме «**Championship**». Выйдите из режима и зайдите в «**Arcade**», это откроет доступ к **Kemo Claw**.

Tomorrow Never Dies

Cheat Codes.

Во время игры установите паузу и введите коды.

50 аптечек — Select (x2), (●) (x2), (▲), Select.
Все оружие — Select (x2), (●) (x2), L1 (x2), R1 (x2)
Debug режим — Select (x2), (●) (x2), L2, R2, L2.
Полное здоровье — Select (x2), (●) (x2), ▲ (x2), ▼.
Призрачный режим — Select (x2), (●) (x2), (▲) (x4)
Выбор уровня — Select (x2), (●) (x2), L1 (x2), (●), L1 (x2). (A tone confirms)
Поменять камеру — Select (x2), (●) (x2), R2 (x2).
Победа в миссии — Select (x2), (●) (x2), Select, (●).

(заметка: чтобы отменить действие кода введите Select (x2), (●) (x2), R2, L2, R2 в режиме паузы.)

Tomb Raider: The Last Revelation.

Все предметы.

Согласно компасу поверните Лару точно на север и войдите в экран инвентаря. Установите засветку на «Large Medipack», зажмите L1 + L2 + R1 + R2 + ▼ и нажмите (▲).

Все оружие, бесконечный боезапас, аптечки.

Согласно компасу поверните Лару точно на север и войдите в экран инвентаря. Установите засветку на «Small Medipack» зажмите L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ и нажмите (▲).

Level skip

Согласно компасу поверните Лару точно на север и войдите в экран инвентаря. Установите засветку на «Load Game» зажмите L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ и нажмите (▲).

Коды PC

Half-Life: Opposing Force

Запустите игру с помощью команды «**hl.exe -dev -console -game gearbox**».

Для этого следует отредактировать ярлык для **Half-Life OpFor** и добавить «**-dev -console -game gearbox**» в конец строки.

Вам станут доступны следующие команды в консоли (~):

IMPULSE 101 — появляется все оружие и боеприпасы
/GOD — режим бога
/NOCLIP — появляется возможность проходить сквозь стены, летать
/NO TARGET — тупые враги
/MAP **** — перейти на карту ****
/GIVE **** — появляется предмет ****
/GIVE WEAPON_* — появляется оружие * (см. ниже)
/GIVE AMMO_556 — появляются боеприпасы для M249
/GIVE AMMO_762 — появляются боеприпасы для снайперской винтовки

Список оружия:

GRAPPLE
KNIFE
PIPEWRENCH
EAGLE
M249
SNIPERRIFLE
DISPLACER
SHOCKRIFLE
SPORELAUNCHER

Star Trek: Hidden Evil

В процессе игры введите код:

Kirk — режим бога
Spock — пропустить уровень
Bones — дополнительная фишка в inventory
Scotty — появляются все ключи и пропуска

С НОВЫМ ГОДОМ, С НОВЫМИ ИГРУШКАМИ!



Октябрь 2008 года. Заброшенная советская база. Законсервированная военная лабораторияю. Три пропавших группы любопытных поляков. Одна исчезнувшая экспедиция НАТО. Отряд МЧС России отправляется на поиски разгадки: **трое десантников против проснувшегося города.** 9 эпизодов, полсотни квестов. 40 типов мутировавших до неузнаваемости монстров и лишь полдюжины надежных союзников. Николай Селиванов, Тарас Коврига и Юкко Хаахти должны дойти до конца, чего бы это ни стоило. Ход за ходом, монстр за монстром... **Походовая > Ролевая > Страшная.**





Первый полностью русский футбол! Редактор команд, выбор тактики игры, одиночные встречи, розыгрыш кубка и полный чемпионат. Полное соответствие правилам: угловые и штрафные, пенальти, подкаты и подножки, офсайды, удаления и замены. Просмотр голов со всех сторон. **Игра вдвоем за одним компьютером!** Несколько типов покрытия, реальная модель поля. Детальная статистика по проведенному матчу. Полный тренировочный курс. Такого футбола вы еще не видели! **Судью на мыло?**





Эти забавные кольцевые гонки потребуют от Вас не только **быстрой реакции**, но и **хорошей сообразительности**: во время заезда в ход идут мины, ракеты и множество других забавных и опасных дорожных бонусов! Семь различных машин – от «Князя дорог» до секретного суперджипа «Чародея». **Четырнадцать уникальных трасс** – от сказочной Страны дураков до космической станции «Мир», военной базы и даже парка им. Горького. Гран-при, расширенный чемпионат, соревнования на скорость и аккуратность. Игра вдвоем и даже вчетвером на одном компьютере. **Поехали?**





Добро пожаловать в Чикаго 30-х годов! «Дон Капоне» – **классическая гангстерская стратегия** реального времени, в которой от вас потребуется **сила воли** и **коварство ума**, тщательное планирование вооруженных нападений и продуманная защита отвоеванной территории. Подпольное производство виски, игорные дома и центры по отмыванию денег, использование связей в полиции, ФБР и Сенате – вот ваши ключи к собственной преступной империи в центре Чикаго. А теперь добавьте снайперов и вышибал, воров и киллеров, пулеметчиков и террористов... **Страшно?**





Вас зовут Санджуро Макабе, и вы только что получили приказ о немедленной высадке в **далекой космической колонии**, где вам предстоит разыскать базу повстанцев, а затем найти и уничтожить их лидера Габриэля. Однако не все так просто -- с поверхности Кроноса ситуация выглядит совсем иначе, чем из каюты адмиральского флагмана. Динамическое освещение и превосходные спецэффекты. Два режима игры: на ногах пехотинцем и в **гигантском боевом роботе**. Специально для русской версии мы переделали тысячу двести текстур и записали две с половиной тысячи диалогов. **Интересно?**





Самое сердце феодальной Европы: **строительство** собственного города, **отчаянные вылазки** на территорию соседних княжеств и **грандиозные баталии** за столицу государства протекают в этом мире параллельно с жизнью самых обычных пекарей и кузнецов, лесников и других Ваших подданных. Коварный принц Лотар решил не ждать своего часа взойти на трон и силой захватил южную провинцию государства, развязав жестокую гражданскую войну. Теперь вся надежда лежит на Вас – верном начальнике дворцовой стражи и лучшем друге короля. **Не подведете?**





Фирма «1С»

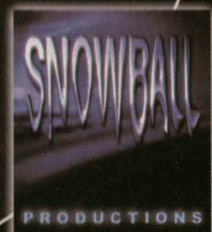
123056 Москва, а/я 64
www.1c.ru, admin1c@1c.ru
Отдел продаж: ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407
Линия консультаций:
(095) 253-0827, (095) 253-6413
hline@1c.ru



«ГОРЬКИЙ-18: Мужская работа»

Специальная версия оригинальной игры Gorky-17 в бескомпромиссном переводе старшего оперуполномоченного **Goblina**.

Переработанный сценарий. Новые герои и совершенно новые актеры. Внимание! **Ограничение по возрасту – 14 лет.**



Лучшие игры по-русски.
www.snowball.ru

Михаил КАБАНОВ

БОЛЬШЕ ЧЕМ ЖИЗНЬ

ВСТУПЛЕНИЕ

В этом материале мы поговорим о таком хитром понятии, как смешение жанров — или, говоря профессиональным языком разработчиков, мультижанровости. Раньше как-то об этом не приходилось думать: всё не было времени кинуть мысль с крутого обрыва вниз, вниз, чтобы она падала и в процессе недолго полёта сформировалась.

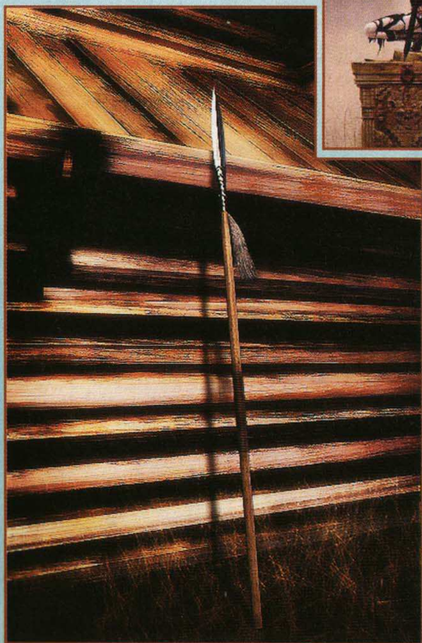
Но от размышлений на разные темы уйти, как ни крути, нельзя. Поэтому и я углубился в познание смысла мультижанровости. Для того чтобы максимально прочувствовать и затронуть все аспекты этой темы, далеко не полностью освещённой в прессе, да и вообще находящейся на ранних стадиях развития, в качестве собеседника и своего рода проводника был выбран глава «маленькой московской студии» **Snowball** — Сергей Климов.

Для тех, кто не знает, что это за человек такой и откуда он на нашу голову свалился, дам краткую справку.

Господин Климов — мифическая личность, которая в течение несчётного (в сутках, неделях, месяцах и годах) периода времени разрабатывает, чуть ли не в единственном числе, игру «**Всеслав Чародей**». Мало того, этот не менее мифический «**Всеслав**» как раз является одним из представителей мультижанровых игр. Следовательно, несмотря на мифичность этого проекта, есть надежда, что игра делается и что она когда-то да выйдет, а, следовательно, Климов может быть зачислен в стан людей, реально разбирающихся в подходе и представлении смешения жанров в играх. Специально дано множественное число, чтобы показать, что мы с Сергеем постараемся затронуть не только «Всеслава», но и другие игры, среди которых будут и ещё не вышедшие «идеальные игры».

Многие успели заметить, что мультижанровых игр не то чтобы мало, их, скорее, совсем почти нет. Но есть тенденция, которая подсказывает, что в смешении жанров скрыто нечто такое, что поможет изменить подход к играм вообще: **experience** (уникальный игровой опыт, который в разных качественных играх неповторимый) и **immersion** (погружение в атмосферу, виртуальное слияние с персонажем и окружающим его миром и т.д.) поднимутся, благодаря этому смешению, на качественно новый уровень, позволяющий сделать из игры что-то большее...





КОНЦЕПЦИЯ МУЛЬТИЖАНРОВОЙ ИГРЫ

С чего, собственно, всё начинается? Из разговора с Сергеем стало ясно: с глобальной концепции целой вселенной. Это выглядит несколько запутанно, но это именно так. Поясняю. При создании вселенной формируются не только главные персонажи, побочные личности, люди, образующие толпу, но и их подробные характеристики. Причём, чем подробнее прописан тот или иной герой/человек, тем глубже будет вся вселенная в целом.

Для того чтобы точнее понять, что такое игровая вселенная, следует рассмотреть её основные составляющие. Прежде всего, любое общество (пускай и виртуальное) имеет свой свод законов. Таким же свойством обладает созданная вселенная, которая может напомнить модель некого общества, где люди взаимодействуют между собой, как в реальной жизни. Формирование законов исходит от людей, которых мы уже прописали раньше. При наличии законов и единицы общества — человека — получаем полноценное общество.

Естественно, работы ведутся не только над «живыми» персонажами — они должны ещё где-то жить, пользоваться какими-то повседневными вещами, иметь свои амулеты и талисманы.



Описание природы и окружающей среды в этом пункте создания вселенной вторично, а вот артефакты, амулеты и талисманы, по сути, представляют собой «неживые» единицы вселенной, требующие не меньшего, если не большего внимания, чем проработка людей. Стоит также обратить внимание на то, что причинно-следственная связь здесь может быть нарушена, имеется в виду то, что сначала может быть создан амулет со всеми своими свойствами, а только потом будет «прописан» человек, его использующий. Здесь нет чёткой схемы, что именно делать сначала — следует действовать, как говорит Сергей, исходя из собственных желаний. Только одно здесь важно — детализация, которой стоит уделить максимум внимания — чем больше свойств предмета (или черт характера человека) будет известно, тем глубже получится вселенная.

Итак, создав некую вселенную, уяснив, кто (что) и где будет фигурировать, мы можем перейти к «интерактивной» части построения нашего мира. Качественно более высокий уровень взаимодействия между предметами и людьми, людьми и предметами составляет, на мой взгляд, основу смешения жанров.

Поясняю. Возьмём шутер. Чем он ограничен? Стрельбой. Единственное, что можно делать в бегалке-стрелялке — это бегать и стрелять. Конечно, если над сценарием игры поработал превосходный сценарист или писатель, то скучности будет меньше, но однотипные действия, которые можно назвать взаимодействием, всё равно являются жёсткой преградой на пути создания глубокой игры. Подобные моменты можно обнаружить и в играх других жанров — монотонность действия, порождённая конкретным жанром. Конечно, можно прибегнуть к некому видоизменению совершаемых геймером действий, но ведь изменять до предела невозможно, что опять приведёт к скуке и предсказуемости — это, как сказал Сергей, «всё равно, что в шахматы с самим собой играть».

И вот тут на сцену выходит смешение жанров, которое позволяет максимально расширить способы взаимодействия между игроком (реальным) и персонажами игры (нереальными). Простейший пример из некой гипотетической мультижанровой игры: там-то и там-то группа врагов, охраняющих какой-то объект; можно побежать им навстречу и перестрелять — это примитивный экшен



способ — решение задачи в лоб. Возможен и другой вариант — пробраться в раздевалку охранников и «позаимствовать» там униформу; одеваем её и проходим мимо других охранников со спокойной душой и без кровопролития — налицо явный приём квеста и adventure.

Этот пример — минимальное подтверждение свободы игрока по принятию решения взаимодействия (или как в приведённом примере — не взаимодействия) с виртуальными персонажами.

СТЕПЕНЬ СВОБОДЫ ИГРОКА В МУЛЬТИЖАНРОВОЙ ИГРЕ

Перед тем, как мы рассмотрим степень свободы в мультижанровой игре, стоит коснуться и других способов её (свободы) достижения. Одним из вариантов может быть ныне очень популярная нелинейность. Но задумывались ли вы когда-нибудь, во что без труда может вылиться эта нелинейность, и вообще, что она собой представляет? Прежде всего, нелинейность нацелена на расширение свободы действия игрока путём добавлений вариантов в одну конкретную ситуацию — умер тот или иной персонаж или нет, уничтожили ли вы подкрепления врага, чтобы в конечной точке маршрута встретить минимальное сопротивление, и т.д. Можно пойти дальше и привести пример наивной (мнимой) нелинейности, когда есть два маршрута, и оба охраняются. Причём по силе охрана и там, и там абсолютно одинакова: игрок может пройти либо по одному пути, либо по другому, что всё равно сведётся к линейности. Легко видеть, что нелинейные приёмы должны быть применены в конкретных и обоснованных ситуациях, а не так, как говорится «от балды».

Таким образом, разработчик-сценарист пытается продумать возможные варианты. Хорошо, пускай он их даже и продумал, теперь стоит задаться вопросом: насколько глубоко и детально будет выполнено то или иное ответвление от глобального или основного сценария? Естественно, каждый из вариантов действий (их число должно быть велико — нелинейность — это не шутка) вряд ли удастся качественно протестировать разработчику, чтобы предвидеть возможные действия игрока. Таким образом, создавая нелинейную игру, мы можем столкнуться с некачественной отработкой веток сценария, что, в результате, даст игру со слабым погружением и плохо продуманным сюжетом. Кроме того, стоит учесть

Михаил КАБАНОВ







и затраты времени на проработку тех или иных нелинейных сцен, варианты решения которых могут быть вообще никогда не востребованы — просто лишняя, никому не нужная работа.

Итак, мы убедились, что использование нелинейности в игре создаст больше проблем, чем решений. Смешение жанров уже в самом начале перечёркивает минусы, которые возникают при работе с сюжетом нелинейной игры: никакие сцены специально не делят на линейные и нелинейные, ветви специально не создаются. При создании вселенной или же игрового мира сразу же прописываются все возможности персонажей и предметов. После окончания работы над самим миром можно спокойно взглянуть на персонажей конкретной локации и сразу же выдать план действий (сюжет) игрока — что ему будет интересно сделать, что — нет. При этом даже нет необходимости тестировать и работать над глубиной, ибо всё это уже является вложенным свойством персонажей и предметов, прописанным при создании, повторюсь, всё той же вселенной.

Кроме всего прочего, мультижанровый подход позволяет добиться большей свободы действия игрока. По сравнению с нелинейной игрой, где количество развилок на данной конкретной ситуации не слишком велико, в мультижанровой игре способов решения поставленной задачи может быть много больше. Всё зависит от того, насколько глубоко прописан мир, из чего вытекает и глубина решения конкретной задачи.

Используя нелинейность, разработчик рано или поздно столкнётся с некой незримой, но в тоже время очень важной преградой — следование законам созданной вселенной. Дело в том, что нелинейные отступления, ветвление и прочее могут затребовать введения чего-то нового или изменения в уже созданном и отработанном сценарии.

Такой проблемы нет и не может быть в мультижанровой игре, потому что все квесты (или задачи), поставленные в игре, создаются на основе свойств людей и персонажей.

Подводя черту под этой главой нашей статьи, стоит сказать, что смешение жанров не только лучше и удобнее для конечного игрока, но и практичнее в использовании самими разработчиками: однажды создав и продумав до тонкостей мир, больше не будет надобности к этому возвращаться.

«ВСЕСЛАВ»: ИЗ СТРАТЕГИИ В МУЛЬТИЖАНРОВУЮ ИГРУ

Так и именно так. Изначально проект под кодовым названием «Всеслав» должен был стать более-менее обычной стратегией реального времени, но с некоторой изюминкой — действие игры происходит во времена Древней Руси 11 века. Пока Климов и его команда работали над прототипом, они поняли, что одной изюминки (Древней Руси) будет явно недостаточно — никто из них не хотел выпускать очередную вариацию на тему «стратегия реального времени».

И вот как раз тут всплывают понятия, которые мы уже с вами затрагивали — глубина взаимодействия игрока реального и его нереального (виртуального) воплощения.

Началась долгая и кропотливая работа над персонажами, законами и т.д. — постепенно стала рождаться вселенная, лишь часть которой геймер увидит в самой игре — очень многое так и останется на бумаге или где-то внутри — никому не нужно досконально знать, «почему, как и зачем».

Как пример можно привести взаимоотношения Снорри и Браги — «два приятеля-викинга, которых Всеслав знает довольно давно». Чёткость и глубина диалогов эти персонажей, использование ими каких-то шуток и присказок требовали проработки и введения предварительных встреч этих персонажей, что позволило бы иметь более естественные диалоги — фразы не будут столь наиграны.

Далее мне хочется процитировать Сергея, ибо тут он объясняет, почему же **«Всеслав»** так задержался, что послужило причиной этой задержки.

«Одним из негативных факторов такого подхода к работе является довольно сильная потеря связи с реальным прототипом, так как главы «**Летописи**» не переходят напрямую в диалоги и локации. Это, так сказать, невидимый фронт «**Всеслава**», и спокойная работа над ним требует понимания особенностей подхода к дизайну мира в целом, а не только дизайна игры. Многие будут сомневаться, необходимо ли это и позволительно ли из-за этого переносить сроки выхода, ломать текущий прототип, менять всю модель игры, многие потеряют терпение и не



Михаил КАБАНОВ

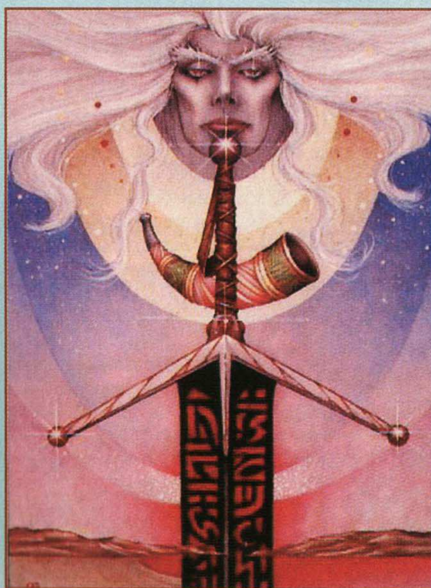
дождутся, когда из достаточного объема такой подготовительной работы начнет проступать уже и каркас конкретной игры, так что я не могу сказать, что принятие нами этого решения далось так уже легко. Мы пришли к этому постепенно и совершили свою долю неизбежных ошибок» :).

В конце концов, такое развитие персонажей (у каждого человека в игре будут не только свои друзья и недруги, но и свой взгляд на жизнь, своя философия — такой подход позволяет моделировать разные реакции одного и того же виртуального персонажа на одно и тоже событие), детализации и глубины мира переросли все пределы, отпущенные жанром стратегии. Как характеристики персонажей можно вписать только в стратегию, не использовав добротную РПГ-систему; как глубокие и полновесные диалоги можно вписать туда же без привнесения каких-то adventure-составляющих, может даже и квестовых элементов.

Теперь легко увидеть, как «**Всеслав**» мутировал буквально на глазах ошеломлённой публики: сначала игра имела сюжет, достаточный для обоснования задачи конкретной миссии, а потом, после тщательной работы, конечно, образовалась глубокая модель целого мира (вселенной). Естественно, такой переход не был простым и быстрым. Климов частенько любит мне напоминать, что было прочитано несколько десятков исторических книг, проработаны сотни и сотни страниц информации. А всё это для того, чтобы понять реальные взаимоотношения не менее реальных половцев, варягов и славян XI века: имена персонажей, типы оружия — тоже немаловажная деталь этих взаимоотношений.

Самое главное в этом процессе не изменения сюжета, путём его углубления, не привлечение всё новых и новых жанров (общая система диалогов и наличие квестов «подключило» **adventure**; битвы и перемещение по долине начали использовать тактическую часть и видоизменённую (по сравнению с начальной) стратегическую составляющую), а переход к ситуациям, сценарий которых заранее никто не прописывал, нелинейность игрока тут только за основу бралась — виртуальные персонажи сами решат, как им вести себя именно тогда-то, именно с тем-то. Такое положение дел позволило перечеркнуть уже стандартный термин, как «идеальное прохождение игры». Как я понимаю, девизом «**Всеслава**» вообще может быть фраза: «Поступай так, как тебе хочется, как ты считаешь нужным — все способы (жанры) хороши!»

Закругляя тему «**Всеслава**», нельзя не привести разбор конкретной ситуации, которая встретится вам в игре, с комментариями по использованным при её решении жанрам. Причём основной упор авторы делают именно на том, что ситуация заранее смоделирована только по ключевым моментам: здесь это дорога, засада, лагерь, деревня с корчмой. Только это видимая часть, а за этим ещё стоит ряд (очень и очень длинный) людей, их характеров, предысторий и т.д.





Итак, на дороге есть засада, через неё надо пройти — это прописано в сюжете. Известно также, что пройти там без потерь невозможно. Какие могут быть варианты решения этой игровой задачи? Можно напасть на лагерь противника, захватить командира и после непродолжительной беседы выяснить, что присутствует обходной путь. Это тактика. Ещё тактический пример: атака засады в лоб, как следствие — потеря при таком нехитром решении одного из персонажей своей группы.

Кстати, во «**Всеславе**» изначально делался и делается упор на уникальность жизни виртуальных персонажей, чего нет в большинстве игр — тоже, можно сказать, своя изюминка, поэтому смерть одного из своих персонажей будет вам стоить не мало.

Продолжим разбор задачи: можно изучить маршруты патрулирования отрядов и вместо нападения всего лишь имитировать нападение на лагерь. После чего резко рвануть к временно оставленной большинством охраняющих засаде, перебить остатки противника (ушедшие на подмогу в лагерь люди долго буду разбираться — что же это такое произошло) и прорваться через засаду без потерь. Такая манера ведения дел предполагает стратегический склад ума геймера.

Казалось бы, куда ещё-то. Так ведь есть ещё адвенчурная составляющая, которую мы пока не затронули. Можно пойти в деревню, навести справки о засаде и их командире, после чего стоит попробовать найти кого-нибудь, кто мог бы оказать на него сильное влияние — а затем привести его к засаде и попросить его пропустить вас и ваш отряд без кровопролития. Чистый adventure.

«БУРЕНОСЕЦ» КАК ПРИМЕР ИГРЫ, МУЛЬТИЖАНРОВОЙ С САМОГО НАЧАЛА

Ситуация с другой игрой — «**Буреносец**» (английский вариант: «**Stormbringer**»), над которой **Snowball** начал работать в конце лета, несколько иная, нежели со «**Всеславом**». Если при работе над «**Всеславом**» разработчикам пришлось пройти весь описанный выше путь, то «**Буреносец**» с самого начала имеет очень мощную вселенную, созданную известным автором — **Michael'ом Moorcock'ом**. Кроме того, команда Климова уже имеет достаточный опыт в моделировании игровых ситуаций с применением мультижанрового подхода. Как сказал Сергей: «У нас было представление о том, что именно мы хотим сделать и в чем видим возможность сделать игру особенной — мы начинали дизайн уже будучи уверенными в том, что проект будет мультижанровым».

Из-за того что игра буде создаваться по книге, где уже всё продумано от и до, разработчикам придётся приложить минимум усилий (их всё равно будет немало — в этом можно не сомневаться) по устранению нелогичностей и неувязок в сюжете. Очевидно и то, что все законы, характеры, манеры поведения и всё, всё, всё уже достаточно подробно описаны в книге, что создаст в игре безупречную атмосферу и естественную картину окружающего главного героя мира.

Но выбор, прежде всего, пал на мультижанровость «Буреносца» потому, что главному герою игры — Элрику — предстоит пройти через серию испытаний и ситуаций, подход к которым необходимо оформить путём смешения жанров, чтобы не потерять должной глубины и погружения в игровой мир. «На основе нашего опыта с «**Всеславом**» и его множеством жанров и появился реальный шанс сделать игру по этой книге», — говорит Сергей.

К ЧЕМУ МЫ ИДЁМ

Когда мы с Сергеем перешли к обсуждению будущего мультижанровых игр, меня, а потом и его, очень позабавило то, что журналистам, пишущим обзоры и превью по таким играм, будет крайне тяжело определиться — а что это за игра-то вообще: то ли стратегия, то ли экшен, то ли тактика. Так что ждите, что лет через 7-10 игровая пресса поменяет свою структуру в корне, ибо разбивки по жанрам уже не будет, а будут лишь просто Игры (специально с большой буквы), которые мы будем запоминать не как «одну из стратегий», а по её собственному уникальному имени, по людям, её разработавшим.

Шутки шутками, а если серьёзно, то с развитием мультижанровости в играх нам (геймерам) открываются радужные перспективы. При должной и глубокой работе над проектом разработчики будут вкладывать в героев часть своей души. Как результат, уровень уникальности экспириенса от прохождения той или иной игры возрастёт до непредсказуемых высот. Каждая мультижанровая игра позволит в полной мере ощутить глубину виртуального мира. И вот тогда с новой силой встанет вопрос: а не вредны ли компьютерные игры, ибо люди наверняка начнут путать реальное с нереальным.

Как предсказание будущего игр можно сказать следующее: развитие мультижанровости повлечёт за собой создание своих вселенных разработчиками, причём вселенные эти будут всё глубже и глубже, как, предположим, миры, созданные братьями Стругацкими.

Будущее игры не в миллиардах полигонов на сцену, а в чёткой и глубокой мультижанровой проработке этой самой сцены, в том, чтобы мы с вами могли решить её так, как решили бы реальную ситуацию в жизни — без видимых ограничений, без указаний на «единственно верный» путь и с максимальным погружением в игровой мир.

СИ-X-FILES

ЭКСПЕРТЫ: Станислав Васильев, Кузин Андрей

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

СЛЕДУЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ ПЛАТ VOODOO ПОД МИКРОСКОПОМ

Fe

Традиционную политику 3dfx можно охарактеризовать одной ёмкой фразой "наивысшая производительность без излишеств". Рассмотрим девиз подробнее, для этого краткий курс истории компании. Около двух лет назад компания 3dfx вошла на рынок персональных компьютеров со своим акселератором Voodoo Graphics. Для своего времени карта имела отличный баланс эффектов и возможностей, многие из которых не поддерживались конкурирующими чипами. Можно однозначно сказать, что чип имел наивысшую производительность. Изначально в архитектуру было заложено несколько ключевых моментов, сделавших карту популярной. Оборотной стороной оказалась проблема совместимости, но действительно остро это почувствовалось только сегодня. Некоторое время карты на основе Voodoo Graphics доминировали на рынке, но конкуренция не дремала — появились конкурентные изделия от nVidia, Verite и Videologic.

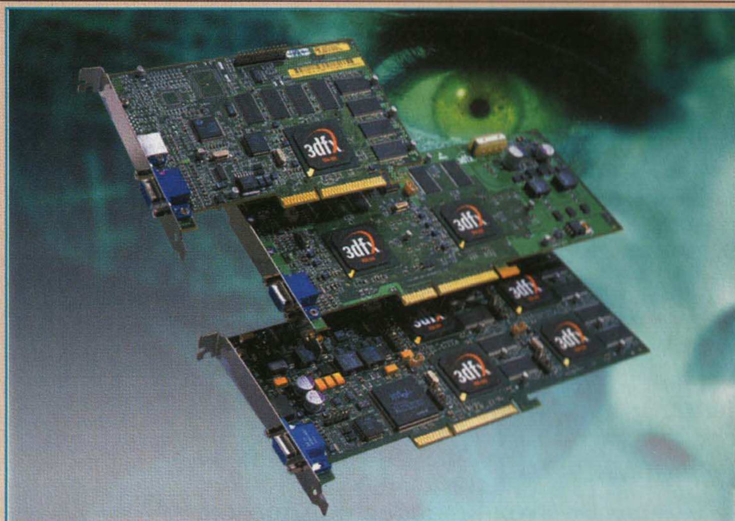
3dfx тоже не расслаблялась, и как только возникла угроза потерять доминирующие позиции, выложила козырную карту — набор Voodoo2. Чип является хрестоматийным примером того, как надо делать чипы — срок актуальной жизни карт на чипах Voodoo2 был удвоен возможностью расширения их в SLI режим. Нечестно будет не упомянуть о SLI Voodoo платах, изготавливаемых Quantum3D, но платы были чрезвычайно дороги и интересны прежде всего именно разработчикам. SLI оставалось дорогим решением, а через несколько месяцев монополии Voodoo2 стал угрожать новый чип nVidia — TNT, аббревиатура которого образована от словосочетания TwiN Texel. Чип умел гораздо больше, чем Voodoo2, и с маркетинговой точки зрения был выполнен грамотнее. С самого начала он получил восторженные отзывы обозревателей. Среди плюсов называлась поддержка работы с 32-х битным цветом, большие текстуры и AGP текстурирование. С высоты сегодняшнего дня видно, что до момента морального устаревания чипа не появилось реальных приложений, требующих новых возможностей. Когда мы говорим "приложение требует", то подразумеваем, что без требуемых функций приложение работает на порядок хуже, нежели когда функции не поддерживаются.

Это не голословное заявление. Рассмотрим требования стандартной игры весны этого года, то есть игры, вышедшей к появлению TNT2 и Voodoo3, убивших TNT. Среднестатистическая игра поддерживала:

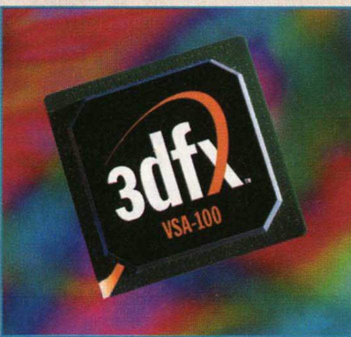
- 16 битные текстуры;
- Около 8-10 Мб текстур на один уровень;
- Текстуры имели размер не более 256x256 пикселов;
- AGP текстурирование не использовалось, за редкими исключениями, которые скорее подтверждали правило;
- Сжатие текстур ещё не поддерживалось DirectX, игр с поддержкой оного не было, с трудом можно было найти единичные моды и карты с поддержкой S3TC.

Проанализируем эти данные. Имея 16-ти битные текстуры нет большого смысла в использовании 32-битного Z-Buffer (фактически буфер 24-х битный плюс 8 бит канала прозрачности или буфера шаблонов), а значит этот "плюс" чипа TNT отпадает. Объема текстурной памяти в 8 Мб хватало на большинство нужд. Хвалёная поддержка огромных текстур не была востребована, AGP текстурирование не использовалось разработчиками по большому количеству причин, в том числе из-за относительно низкой скорости работы с текстурами из системной памяти по сравнению с работой из локальной памяти акселератора. По той же причине использование сжатия текстур ещё не стало актуальным. Вывод только один — карты 3dfx обладали грамотно сбалансированным набором возможностей, раскручиваемые возможности других акселераторов были не более чем "рекламным трюком".

В начале этого года 3dfx выпустила Voodoo3. Назвать Banshee полноценным чипом не поворачивается язык. Мы всё больше склоняемся к мысли, что Banshee задумывался как чип для обкатки технологий 2D/3D ядра следующего поколения, то есть Voodoo3. После выхода карта недолгое время была лидером производительности. Обладая теми же ключевыми возможностями, что и серия Voodoo/Voodoo2, плюс имея развитую 2D часть и не слишком завышенную цену плата разошлась огромным тиражом. Но 3dfx немного опоздала. На Voodoo3 nVidia ответила своим TNT2 и TNT2 Ultra, которые ознаменовали эру акселераторов следующего поколения. Даже самый быстрый акселератор Voodoo3 3500 не способен конкурировать в Direct3D и полноценных OpenGL приложениях с TNT2 Ultra последних модификаций.

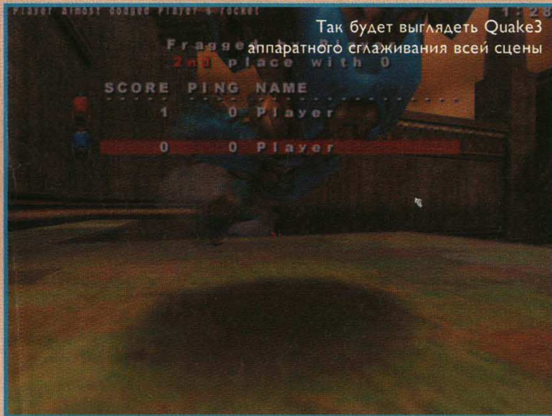


3dfx поняла свою ошибку и изменила политику — карты на её чипах выигрывают в цене, и это их основной козырь. Сравните 165$ — $250 за TNT2 Ultra ($250 стоят "разогнанные" производителем Ultra) и $105 за Voodoo3 3000. Пограничные модели TNT2 Ultra комплектуются 32Мб памяти, а Voodoo3 3000 — всего 16-ю, что также сказывается на разнице в цене. Мы не рассматриваем модель 3500, так как она относится к классу полупрофессиональных устройств для работы с видео, то есть её нельзя рассматривать как прямого конкурента TNT2 Ultra. Вернёмся к 3000 и Ultra — составляющая $60-150 разница даёт пользователю около 15% максимального прироста производительности, работу с полным цветом, большие текстуры, AGP4x текстурирование, в 2 раза больше локальной памяти. Проанализируем это. 15% прироста — это серьёзно, но только в случае, если мы говорим о низких результатах, в то время как Voodoo3 в современных играх далеко не плох. Второй пункт — работа с полной цветностью, то есть с 32-х битным Z-Buffer и такими же текстурами. Реальность такова — под 32-мя битами подразумевается 24 бита Z-Bufer и 8 бит буфера шаблонов. Из этих 24 бит, как правило, 16 тратится на цвет и 8 на реализацию альфа канала. Хотя это правильно не для всех случаев, однако в общем ситуация именно такова. При этом работа в полном цвете существенно сжигает ресурсы, и по производительности TNT2 Ultra в полной цветности медленнее Voodoo3 в 16 битах при остальных разумных одинаковых условиях. Третьим пунктом является поддержка больших текстур. Напомню, что, к примеру, Half-Life является игрой прошлого поколения, а значит поддерживает только стандартные 256x256 текстуры, то же относится к Unreal, Quake2, SIN. Можно найти моды и патчи, исправляющие ситуацию, но говорить о глобальной поддержке больших текстур рано. Ситуация с AGP текстурированием по-прежнему не изменилась — игры неохотно используют новую технологию. Игр с поддержкой текстурного сжатия по-прежнему нет, к тому же как аксиому нужно принять мысль о том, что использование больших текстур требует поддержки текстурного сжатия, в противном случае карта перегружается огромным количеством данных и не способна выводить графику сколько-нибудь быстро. Вывод? Однозначно 3dfx опять попала в струю, выпустив "быстрый акселератор с правильным набором функций". Заметим, что видно это становится только со временем. Но теперь хочется суммировать всё предыдущее. Получается, что 3dfx всегда идёт в ногу со временем, предоставляя пользователям именно то, что им реально нужно, а не просто маркетинговые возможности? Да, именно так и получается. И вот почему. Производители игр просто во многом ориентировались на "Voodoo"-набор, потому и получалось, что всегда 3dfx угадывала потребности в ускорителях. Однако с потерей короны лидера 3dfx должна приготовиться к тому,





Так будет выглядеть Quake3 Motion Blur


Так будет выглядеть Quake3 аппаратного сглаживания всей сцены

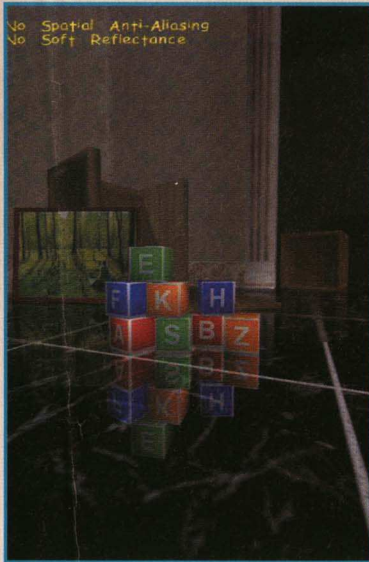

И снова Motion Blur

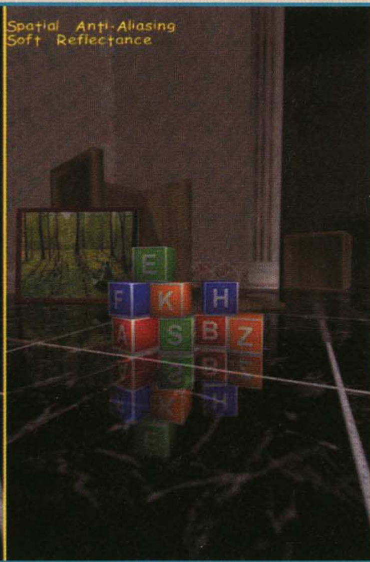
что теперь при разработке игры станут ориентироваться не только на ее продукцию (пример: к Рождеству выходит несколько игр с поддержкой **T&L**, и лучшей платформой для них станут отнюдь не карты от **3dfx**).

Теперь возьмём тот же **TNT2 Ultra**. Ключевые детали архитектуры:

- Битекстурирование (в дальнейшем так будет называться способность акселератора накладывать два пиксела за такт);
- Работа с **32**-х битными текстурами;
- Работа с полноцветным **Z-Buffer**;
- Поддержка **AGP** текстурирования;
- Высокая скорость чипа;
- Отлаженный драйвер.

Рассмотрим в деталях. Поддержка битекстурирования сегодня стала стандартом де-факто. Игр, не использующих битекстурирование, не выпускается. Вкратце — технология позволяет смешивать два текселя текстуры и отрисовывать один усреднённый пиксел. Это нужно в играх, использующих так называемые "карты освещения". Программисты считают, что в ближайшие два года использование карт освещения останется единственным приемлемым методом создания реалистичного статического освещения в играх. Споров по этому вопросу было уже очень много, постараемся пояснить, почему мы так считаем. Технически при расчёте освещения вершинным методом по **Goraud**, не требующим использования мультитекстурирования, мы получаем кадр, реалистичность наложения света и тени в котором напрямую зависит от количества полигонов, для которых рассчитывается освещение. Рассчитать сколько-нибудь реалистичное освещение для плоской стены, состоящей из двух треугольников, невозможно. А значит нужно изначально создавать игры с максимально детализированной архитектурой. Если вы читали классические отечественные труды технических описаний работы акселераторов, то знаете о том, что расчёт вершин ложится на центральный процессор, а значит детализированность окружения лимитирована мощью процессора. Вертексный метод расчёта хорош для освещения сложнейших моделей персонажей, но вот использовать его для освещения архитектуры уровней программисты не считают возможным. Есть ещё одна проблема, которая однажды освещалась в наших новостях — практически невозможно использовать геометрическую аппаратную обработку без использования аппаратного освещения. Проблема чисто техническая — попытаемся пояснить на пальцах: вся геометрия рассчитывается и освещается внутри акселератора. Если мы отказываемся от аппаратного расчёта освещения, то им начинает заниматься процессор, в таком случае мы рассчитываем координаты в графическом процессоре, передаём их на освещение центральному процессору и растеризуем опять графическим процессором? Ерунда получается. Реализовать такое никому в голову не придёт. Значит опять на расчёт запрягается центральный процессор. И поверьте, никто из разработчиков никогда не рассчитывает на максимально мощный процессор — игра всегда задумывается для среднестатистической машины, которой на сегодня (конец 1999 года) можно назвать систему с **64** Мб памяти и **Celeron 300 Mhz**. Как вывод — ограничения не дают программистам извернуться и использовать альтернативные методы отрисовки. Запомните то, что было выше описано, мы ещё не раз к этому вернёмся при обсуждении последних событий. Теперь вспомним, о чём мы вели разговор — то есть о мультитекстурировании. Одним из основных параметров, характеризующих скорость акселератора по сей день, остаётся скорость заполнения (**fillrate**). Теоретическая скорость заполнения рассчитывается очень легко — берётся частота ядра акселератора и умножается на его возможности мультитекстурирования (сколько пикселов за такт способно наложить ядро на один пиксел). То есть акселератор, способный накладывать два пикселя за такт и работающий на частоте **166** Mhz (к примеру **Voodoo3 3000**) имеет пиковую теоретическую скорость текстурирования в **333** мегатекселя в секунду (пиковая, так как это правильно только для приложений, использующих режим мультитекстурирования, когда работают оба **TMU**). Сразу стоит обратить внимание на пиковость этого значения — то есть это идеальная скорость заполнения, в жизни же эта характеристика лимитируется очень многими параметрами, в том числе шириной канала памяти, частотой её работы, приложением и т.д.





Итак, **nVidia** нанесла серьезный удар своим **TNT2 Ultra**. И тут же, перехватив инициативу, нанесла следующий — выход **GeForce** психологически серьезно перевернул расклад на **3D** рынке. Ключевые возможности нового ядра уже навязли на зубах:

- Поддержка квадротекстурирования;
- Поддержка **DXTC** (система **S3TC**, лицензированная **Microsoft** в **DirectX**);
- Поддержка **T&L**;
- Полная поддержка **AGP4x** с **Fast Writes**.

Что это реально нам даёт? Квадротекстурирование — новый стандарт, поддерживать который в скором вре-



ЭКСПЕРТЫ: Станислав Васильев, Кузин Андрей

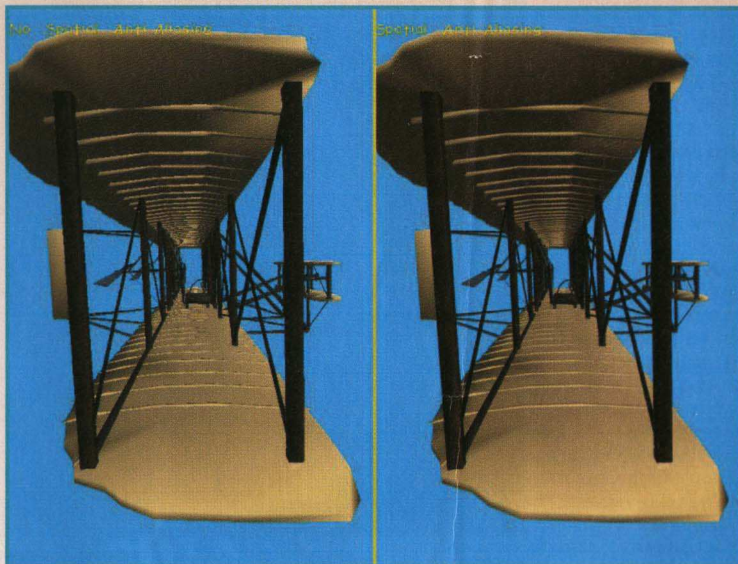


мени будут все акселераторы, позволяет рисовать либо 4 пиксела за такт (реально почти не нужно), либо 2 пиксела с двумя текселями на них (вот это действительно даст прирост производительности, мы рассмотрим этот случай ниже) или же накладывать один пиксел с 4 текселями на нём (пока редко используется и поддерживается не всеми архитектурами). Кстати, не все заявленные акселераторы поддерживают первый режим, потому как для этого нужно 4 конвейера, каждый из которых способен накладывать по одной текстуре, либо два конвейера, каждый из которых умеет работать с двумя отдельными пикселами. Рассмотрим второй режим квадротекстурирования, при котором акселератор накладывает два пиксела, смешивая на каждом по два текселя. Практически это равнозначно работе двух акселераторов, аналогичных Voodoo3. На аналогичном методе основан ATi Rage MAXX. Не вникая в тонкости процесса, скажем, что это удваивает fillrate. И всё бы было хорошо, но у nVidia возникли проблемы — новый GeForce поддерживает ещё и T&L, а так как потребовалось всё это разместить в одном кристалле, то частоту чипа пришлось снизить. Как результат — скорость заполнения составляет максимум 480 мегатекселей в секунду, что примерно на 100 мегатекселей в секунду больше, нежели у high-end моделей TNT2 Ultra и Voodoo3. Плюс проблемы с тепловыделением, потребляемой мощностью (около 40 Вт, не каждая AGP такое выдержит), огромное количество вентиллей на кристалле (23 миллиона). AGP с FastWrites опять же не востребовано. Поддержка T&L (со стороны производителей игр) в зачаточном состоянии. Что же реально дал GeForce нам сегодня?

- Проблемы с совместимостью с некоторыми материнскими платами;
- Чрезмерный перегрев системы за счёт огромного тепловыделения ядра;
- Перспективы развития революционной технологии T&L;
- Перспективы создания игр с развитыми текстурами.

Вот и всё. Заметьте — две проблемы и две перспективы. Проблемы вполне решаемые, а перспективы многообещающие. Но теперь вспомним прошлое. 3dfx всегда действует по принципу "быстрее и меньше излишеств", nVidia — "быстрее и побольше наворотов". При этом исторически доказано, что навороты nVidia начинали использоваться через поколение, минимум у следующего поколения акселераторов. Можно не согласиться, но нам кажется, что за время "жизни" GeForce поддержка T&L не выйдет на полную силу. Под временем жизни я подразумеваю полугодовой цикл производства новых чипов, именно в таком цикле сегодня работает большинство компаний-производителей железа. И вот мы добрались до сегодняшних дней. Рассмотрим характерные черты ожидаемых игр:

- Развитая система текстурирования с поддержкой текстурного сжатия (примерный объём текстур на сцену колеблется в районе 20-25 Мб).
- Сложные полигональные модели, возможно использование динамической тесселяции.



- Сложные эффекты освещения.
- Агрессивное использование карт освещения и среды.
- Агрессивное использование альфа канала.
- Агрессивное использование анимированных текстур.

Интерполируя полученное, можно сделать вывод о рекомендуемых требованиях к современному акселератору:

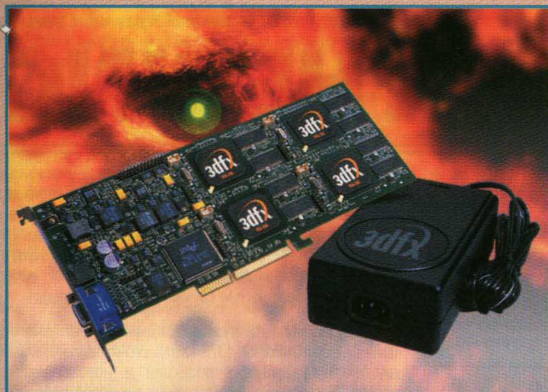
- Требуемый объём памяти — не менее 32 Мб для использования полноцветных текстур со сжатием, Z-буферирования и работы в разрешениях от 1024x768.
- Высокая скорость заполнения, обеспечивающая вывод больших массивов текстур, работу в высоких разрешениях, использование динамического освещения, карт среды, освещения, анимированных текстур и альфа канала и всё это на приемлемой скорости.

Замечу, что стандарты приемлемой скорости также изменились, и если 2 года назад игра шла "обалденно быстро" показывая 30 fps, то сегодня стандартом становится уже 60 fps. В будущем планку, вероятно, поднимут ещё выше. Взгляните на ключевые требования. Пока не анонсированы игры, требующие обязательного наличия T&L (ожидаемые игры, в которых заявлена поддержка T&L, будут использовать новую технологию весьма ограниченно, и назвать это "полной поддержкой" сложно), зато игр, в которых будут развитые текстуры, агрессивная работа с анимацией, прозрачностью и освещением — хоть отбавляй. Значит на первое место пока выходит скорость заполнения. Ресурсы акселератора тратятся не только на отрисовку текстур — чем больше мы увеличиваем разрешение, тем большая скорость заполнения нам требуется для нормальной работы.

3dfx прекрасно осознает всё, что описано выше. Настала пора достойного ответа, и компания сделала это анонсировав VSA-100. Аббревиатура VSA расшифровывается как "Voodoo Scalable Architecture", то есть "Масштабируемая Архитектура Voodoo". Заметьте, компания упорно не хочет отказываться от своего раскрученного лейбла — и действительно, зачем терять хорошо зарекомендовавшую себя марку? Абсолютно правильный маркетинговый шаг. Что такое GeForce и с чем его едят, еще долго придется объяснять менеджерам компьютерных фирм, всем потенциальным покупателям, не имеющим доступа в Интернет. Итак, рассмотрим ключевые моменты чипа VSA-100:

- VSA-100 адресует до 64Мб памяти на чип.
- Поддерживается текстурное сжатие FXT1 от 3dfx и DXTC из DirectX (S3TC).
- Поддерживается работа с полноцветными текстурами.







• Частота чипа ожидается в районе 166-185 Mhz.
• Поддерживается работа в многочиповом SLI режиме.

Это ключевые моменты аппаратной части. Плюс есть некоторые тонкости: на базе VSA-100 будут создавать многочиповые решения, что позволит работать с анонсированными недавно возможностями T-Buffer, то есть накладывать полноценное сглаживание, эффекты Motion Blur, Focal Blur, Soft Shadows, Real Soft Reflections и другие. При этом эффект может быть самостоятельно создан программистом графического ядра. Поговорим подробнее о SLI.

Новая система претерпела изменения — 3dfx говорит о возможности параллельной работы до 32-х чипов, но ещё упоминает о теоретической возможности распараллеливания до 128 scanline процессов, то есть теоретически можно заставить работать вместе до 128 чипов VSA-100. Метод работы нового SLI прост. Чтобы не вдаваться в дебри теории, объясним на примере 4 чиповой модели ожидаемой карты. Число в 128 scanline interlives названо не случайно. Каждый чип из квадро тандема, работая параллельно и синхронизируя работу на уровне драйвера, будет обсчитывать свои 32 линии изображения. В совокупности это даст 128 линий, понятно, что при разрешении 1024x768 на экране будет показываться 768 линий. Значит драйвер распределит ресурсы так, чтобы каждый чип мог обрабатывать одну четвёртую часть изображения. Будет ли эта часть непрерывной зоной, либо "зеброй" станет ясно ближе к выходу карт. Сразу хочется вспомнить чрезстрочные проблемы Voodoo2 SLI, при отключении которого картинка отрисовывалась с весьма заметной чрезстрочностью. Интересно, как будет решена эта проблема у карт, основанных на VSA-100?

Следующим важным аспектом чипа является поддержка полноцветных больших текстур. 3dfx заявляет о полной поддержке 2048x2048 карт. Зная компанию, можно предсказать, что работа со столь большими текстурами скорее всего будет реализована на отлично. При этом карты с VSA-100 будут способны пользоваться как форматом сжатия DXTC (или S3TC), так и новым фирменным FXT1.

Также стоит упомянуть высокую частоту чипа. Тут 3dfx опередила всех — частота чипа заявлена на уровне 166-183 Mhz, но к моменту появления ядра она может ещё увеличиться. За счёт чего получена такая высокая отметка?

Чип VSA-100 имеет 14 миллионов транзисторов и создан по технологии 0.25 мкм. Сравните с 23 миллионами GeForce. Почему же у GeForce столько транзисторов? Ответ очевиден — VSA-100 не имеет встроенного геометрического сопроцессора. В плане температуры недавно анонсированное ядро Savage2000 выигрывает за счёт 0.18 мкм, 3dfx VSA-100 — за счёт отсутствия геометрического сопроцессора. И вот тут мы и нашли камень преткновения, вокруг которого в скором времени возникнет множество споров.

Нас сразу же заинтересовал вопрос, не является ли VSA-100 старым добрым Voodoo... Скотт Селлерс из 3dfx сказал в своём интервью своей же компании, что VSA-100 нечто среднее между старой архитектурой Voodoo и новыми наработками, причём совместимость оставлена из практических соображений для запуска старых приложений (вероятно, речь идёт о Glide?). При этом Скотт клянётся, что архитектура значительно улучшена. Он прав, далее по тексту это описано. Но вернёмся к нашим баранам.

Теперь о козырной карте 3dfx — скорости заполнения. Как уже упоминалось, "Масштабируемая Архитектура Voodoo" позволяет работу огромного количества параллельно работающих процессоров, при этом скорость заполнения колеблется от 333 мегатекселей в секунду до 3 гигатекселей за ту же секунду. Огромное число, а первые карты на основе VSA-100 появятся к весне. Теперь вспомним фразу Станислава [Q3D], брошенную в Новостях несколько недель назад: "Не окажется ли Glaze3D 2400 рядовой карточкой среди моря аналогов?" Скорость заполнения — 2.4 гигатекселя в секунду. А у нас — 3 гигатекселя. Намёк ясен?

Ещё одним интересным вопросом станет энергопотребление новых плат. Буквально год назад задать вопрос, хватит ли питания на материнской плате для видео адаптера, можно было только в шутку. С появлением TNT2 Ultra и GeForce чипов вопрос стал как никогда актуален — некоторые платы, возможно, будут потреблять до 100 ватт энергии. Не многовато ли для акселератора? Также представители 3dfx проговорились, что, скорее всего, плата 6000 потребует внешний блок питания, а серии 5000 и 5500 будут иметь коннекторы для подключения к блоку питания системного блока. Ужас. Но это ещё не всё. Если плата много потребляет, она должна и отдавать больше тепла. По этому параметру Next Voodoo также впереди планеты всей. Основная причина — процесс производства 0.25. Неужели не сумеют сделать "потоньше"?. Чем нужно будет охлаждать новые чипы, пока не известно. Ожидаемое потребление энергии одного чипа VSA-100 планируется в интервале от 12 до 13 ватт, два чипа будут требовать уже 18-20 ватт, а такое питание AGP шина почти не способна предоставить. О четырёх чипах и говорить нечего. Интересные проблемы возникают в ходе прогресса технологий.

На этом стоит закончить предварительный обзор возможностей Voodoo4 и Voodoo5. Напомним только, что ожидаемое время появления плат — март 2000 года, очень долгий срок, за который может многое измениться.

Одно непонятно. Что делает чип Intel на платах от 3dfx?

СИ-ЖЕЛЕЗО



НОВЫЙ МОДЕЛЬНЫЙ РЯД 3DFX

Voodoo4 4500 (AGP и PCI):
• один чип VSA-100
• 32 mb памяти
• скорость заполнения 333-367 megatexels-megapixels в сек.
• 32-bit color rendering
• цена $179

Voodoo5 5000 (только PCI)
• 2 VSA-100 чипа
• 32 mb памяти
• обработка 4-х fully featured pixels за цикл
• скорость заполнения 667-733 megatexels-megapixels в сек.
• T-Buffer Digital Cinematic Effects
• цена $229

Voodoo5 5500 (только AGP)
• 2 VSA-100 чипа
• 64 mb памяти
• обработка 4-х fully featured pixels за цикл
• скорость заполнения составит 667-733 megatexels-megapixels за сек.
• T-Buffer Digital Cinematic Effects
• цена $299

Voodoo5 6000 (только AGP)
• 4 VSA-100 чипа
• 128 mb памяти
• обработка 8-и fully featured pixels за цикл
• скорость заполнения 1.33-1.47 GIGAtexels-GIGApixels за сек.!!!
• T-Buffer Digital Cinematic Effects
• цена $599!

Проанализируем отличия. Сразу стоит обратить внимание, что серия Voodoo4 состоит из одной модели. Есть предположение, что появится две модели (4000 и 4500) — первая с тактовой частотой 166 Mhz, вторая — 183 Mhz. Но вероятность такого события крайне мала. Voodoo4 4500 — самая слабая модель серии, её характеризует ожидаемая скорость заполнения в пределах 333-367 мегатекселей в секунду, а значит частота ядра будет колебаться как раз в интервале 166-183 Mhz. Учитывая цену в $180, плату можно будет считать Voodoo3 3500 без TV возможностей, но с поддержкой больших текстур, полного цвета, AGP текстурирования и текстурного сжатия. Проще говоря, "косметическая доводка" Voodoo3 3500 под современные нужды, которые к весне 2000 года станут уже актуальными (делаем на этому ударение).

За Voodoo4 начинается серия Voodoo5 серии 5x00, характеризуемая двумя VSA-100 процессорами, поддержкой T-Buffer, квадротекстурирования. Отличия внутри серии заключаются в объёме локальной памяти и исполнении плат, так плата Voodoo5 5000 будет исполняться только в PCI конструктиве, в то время как 5500 только в AGP. Модель 5500 заинтересует также и полупрофессиональных пользователей благодаря большому объёму памяти. Цена в $229 и $299 вполне нормальна для нового изделия, но, как всегда, можно ожидать некоторого снижения цифр (3dfx своевременно реагирует на события на рынке).

Не могла 3dfx обойти вниманием и профессиональный рынок. Не думаю, что шестисотдолларовая модель акселератора направлена на конечного, пусть даже и очень требовательного пользователя. Есть два варианта — либо 3dfx станет позиционировать плату на рынок рабочих станций, либо выпустит ограниченным тиражом для разработчиков. Оба подхода имеют много сомнительных деталей. Какая область рабочих станций может заинтересоваться картой без T&L, тем более что будут доступны 128-ми мегабайтный Quadro? Разработчики тоже люди богатые и при желании могут позволить себе платы от Quantum. В общем, вопрос интересный, и почему-то есть ощущение, что судьба последней платы ещё под вопросом.

Продолжение. Начало смотри в номере 24 за декабрь 1999 года.

*Сергей Дрегалин и Юрий Поморцев
при участии всей Редакции «Страны Игр»*

MAGIC: *THE* GATHERING

НАБОРЫ *КАРТ* — РЕДАКЦИИ *И* ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ *ВЫПУСКИ*

Wizards of the Coast выпустили в свет огромное число карт. Приблизительно раз в год компания делает набор, который называется «редакция» (**Edition**), а впоследствии выпускает тематические дополнения, носящие название «дополнительные наборы» или «дополнительные выпуски» (**Expansion Sets**). На данный момент было выпущено шесть редакций и около двух десятков дополнительных наборов.

Сегодня мы хотели бы рассказать вам обо всем этом многообразии. Разумеется, сделать глубокий и исчерпывающий обзор невозможно, так как на его составление ушло бы безмерное количество времени и несметные страничные объемы. Да и потом, поверьте, в таком «героическом» поступке нет необходимости. Дело в том, что имеет смысл подробно остановиться лишь на тех наборах и редакциях, которые сейчас действительно актуальны. Впрочем, это отнюдь не означает, что мы обойдем вниманием «бородатые» наборы — просто о них мы расскажем чуть менее детально, акцентируя внимание на их своеобычности или, если хотите, изюминках. Единственно, за рамками нашего обзора останутся коллекционные наборы (например, **Chronicles, Anthologies**), выпуски для начинающих (например, **Portal, Starter**), а также рекламные (**Unglued**) и совсем уж экзотические наборы (**Vanguard**).

Итак, как мы говорили, история **Magic: The Gathering** начала свой отсчет в августе 1991 года. Но первый реальный релиз, т.е. первый настоящий, «фирменный» набор карт под названием **Alpha**, появился лишь спустя два года — в 1993 году. В этом наборе было 295 разных видов карт, многие из них впоследствии были переизданы, так как содержали ошибки, причем нередко достаточно грубые. Но, тем не менее, успех был просто ошеломляющим — лишь за два первых месяца продаж с полок магазинов были буквально сметены более десяти миллионов(!) карт. Кстати, не лишним будет заметить, что сейчас бустер **Alpha** стоит около 100$!

Через два месяца была выпущена редакция Beta, в которой были исправлены многочисленные ошибки (всего — 23 штуки), а также добавлены 7 новых карт.

В декабре того же знаменательного 1993 года появился первый дополнительный набор карт — **Arabian Nights**. Карты этого набора можно легко узнать по символу «ятаган» в правой части. Набор содержал 92 карты, стилистика которых основывалась на фольклоре Арабских стран — отсюда и название набора «Арабские Ночи». Одной из самых сильных карт не только данного набора, но и вообще за всю историю **Magic: The Gathering**, является **Library of Alexandria** (земля, дающая за поворот одну бесцветную ману или дополнительную карту, если у вас в руке ровно семь карт). Во многих турнирах карта запрещена, но там, где допускается ее использование (например, **Type I**), многие участники кладут ее в колоду, независимо от стиля и тактики игры.

Практически одновременно с «Арабскими Ночами» свет увидел **Unlimited Edition** — третье издание базового набора. Карты из нового набора полностью повторяли карты из Beta, отличаясь от последних только белой каймой на лицевой стороне.

О несбалансированности карт редакций **Alpha, Beta/Unlimited** сейчас уже ходят легенды. Например, как вам нравится заклинание **Ancestral Recall**, позволяющее за одну(!) синюю ману взять три(!) карты? Или **Mind Twist**, которое за одну черную ману и X любых других, заставляло противника сбросить X произвольно выбранных карт. А бесплатные артефакты (**Mox**), которые за поворот давали единицу маны? Неудивительно, что большинство карт из этих наборов были либо вообще запрещены на официальных турнирах, либо жестко ограничены по количеству в игровой колоде.

И тем не менее, популярность **Magic: The Gathering** росла с каждым днем, и публика требовала все больше и больше новых карт. Поэтому **Wizards of the Coast** наращивали темпы и перешли чуть ли ни на ежеквартальный выпуск новых наборов.

На протяжении 1994 один за одним были выпущены дополнительные наборы: **Antiquities** (100 карт), **Legends** (310 карт), **The Dark** (119 карт) и **Fallen Empires** (187 карт), а также базовый набор **Revised Edition** (306 карт). Набор **Antiquities** впервые был снабжен хорошим литературным бэкграундом — он основывался на истории вражды двух могущественных братьев-волшебников — Урзы (**Urza**) и Мишры (**Mishra**). Большинство карт набора либо сами являлись артефактами, либо были так или иначе с ними связаны. Однако это не означает, что **Antiquities** стал чем-то выдающимся — по оценкам профессионалов, общий уровень карт находился на весьма посредственном уровне.



Набор **Legends** был примечателен прежде всего своими новшествами. В частности, в нем появились «легендарные» существа, земли и т.п. (**Legend**), а также заклятья **Enchant World**, способности **Rampage** и **Bands With Other**, а также первые «золотые» карты (требующие ману разных цветов). Кстати, по заявлению самих **Wizards of the Coast**, в этом наборе «присутствуют самые сильные карты из когда-либо напечатанных». Быть может, это и так, но практика показывает, что из всего этого гигантского набора можно в лучшем случае набрать десяток неплохих и действительно полезных карт. Остальные — увы, неиграбельны. Среди «монстров» набора можно отметить артефакт **Mirror Universe**, который позволяет обменяться жизнью с оппонентом, или заклятье **Moat**, запрещающее не летающим существам атаковать.

«Темный» набор **The Dark** акцентировался на использовании мощных заклинаний, деструктивный эффект которых зачастую распространялся как на вашего противника, так и на вас. Реальной ценности набор почти не представлял — по оценке профессионалов, он находился на уровне **Legends**, но при этом не содержал мощных карт.

«Исчезнувшие Империи» — набор, который был неоднозначно встречен игровыми массами. Дело в том, что многие его карты были очень «узкоспециализированы», т.е. очень эффективно использовались в чётко определенных ситуациях. Пожалуй, самый слабый набор, в котором было ОЧЕНЬ мало по-настоящему ценных карт (буквально несколько штук), например, волшебство **Hymn To Tourach**, которое за две черных маны заставляло выбранного игрока сбросить две случайно выбранных карты.



Апрель 1995 года ознаменовался выходом Четвертого Издания — **Fourth Edition** (378 карт). Его правила стали компиляцией предыдущих редакций и нововведений из **Legend**. Естественно, все это было сдобрено порцией исправлений и косметических доработок.



Начиная с июня 1995 года, наборы стали объединяться в тематические циклы (**Cycle**). Первой выпущенной трилогией (**Ice Age Cycle**) стали наборы **Ice Age** (383 карты), **Homelands** (140 карт) и **Alliances** (199 карт). Этот блок повествовал о периоде, когда «братская» война между Урзой и Мишрой окончилась победой Урзы. Любопытно, что **Ice Age** стал первым «самодостаточным» выпуском, т.е. содержал достаточно карт для полноценной игры (земли, существа, заклятья и т.д.), включая ключевые карты различных цветов, такие как **Disenchant, Counterspell, Shatter** и др. К тому же, ему принадлежит и рекорд по части количества карт — более многочисленного дополнительного набора на данный момент не было выпущено и к выпуску не планируется. **Ice Age** содержал определенные нововведения и дополнения к правилам, например, пополнял набор земель заснеженными землями (**Snow-covered Lands**), которые использовались некоторыми заклинаниями. Набор в целом был не очень сильным, хотя и содержал немного хороших играбельных карт, например, артефакт **Jester's Cap** (стоимостью в четыре маны), который позволял

НАЗВАНИЕ	ЧИСЛО КАРТ	СТОИМОСТЬ*	ТИРАЖ (КАРТ)
Main Sets			
Limited Edition	302	Бустер — 2.45$ (15 карт)	ок. 10.4 млн
Unlimited Edition	302	Бустер — 2.45$ (15 карт)	ок. 40 млн
Revised Edition	306	Бустер — 2.95$ (15 карт)	ок. 500 млн
Fourth Edition	378	Бустер — 2.95$ (15 карт)	ок. 500 млн
Fifth Edition	449	Бустер — 2.95$ (15 карт)	ок. 800 млн
Sixth Edition	350	Бустер — 2.95$ (15 карт)	В печати
Early Sets			
Arabian Nights	78	Бустер — 1.45$ (8 карт)	ок. 5 млн
Antiquities	100	Бустер — 1.45$ (8 карт)	ок. 15 млн
Legends	310	Бустер — 2.45$ (16 карт)	ок. 35 млн
The Dark	119	Бустер — 1.45$ (8 карт)	ок. 75 млн
Fallen Empires	102	Бустер — 1.45$ (8 карт)	ок. 360 млн
Ice Age Cycle			
Ice Age	383	Бустер — 2.95$ (15 карт)	ок. 500 млн
Homelands	115	Бустер — 1.75$ (8 карт)	ок. 220 млн
Alliances	144	Бустер — 2.25$ (12 карт)	ок. 180 млн
Mirage Cycle			
Mirage	350	Бустер — 2.95$ (15 карт)	ок. 400 млн
Visions	167	Бустер — 2.95$ (15 карт)	ок. 180 млн
Weatherlight	167	Бустер — 2.95$ (15 карт)	чок. 180 млн
Rath Cycle			
Tempest	350	Бустер — 2.95$ (15 карт)	ок. 400 млн
Stronghold	143	Бустер — 2.95$ (15 карт)	ок. 180 млн
Exodus	143	Бустер — 2.95$ (15 карт)	ок. 180 млн
Artifacts Cycle			
Urza's Saga	350	Бустер — 2.95$ (15 карт)	В печати
Urza's Legacy	143	Бустер — 2.95$ (15 карт)	ок. 180 млн
Urza's Destiny	143	Бустер — 2.95$ (15 карт)	н/д
Masquerade Cycle			
Mercadian Masques	350	Бустер — 3.29$ (15 карт)	В печати

*В этой графе указана официальная стоимость бустера. Однако, как мы говорили, стоимость бустеров ранних выпусков сейчас может быть на порядок выше!

Сергей **ДРЕГАЛИН** и Юрий **Поморцев** (dreg@gameland.ru)

за две маны и принесение его в жертву посмотреть библиотеку игрока и вывести из игры три любых карты из этой библиотеки.

Набор **Homeland** стал практически полным провалом. Как справедливо было замечено — «если бы все выпуски были такими же, игры бы не стало». Поэтому мы не будем останавливаться на этом наборе и перейдем к следующему.

Выпуск **Alliances** стал лучшим в трилогии **Ice Age Cycle** и содержал в себе немало очень приличных карт. Вместе с этим набором появились первые предварительно собранные колоды (**preconstructed deck**). Впоследствии составление таких колод стало правилом.

Осенью 1996 года стартовал новый цикл — **Mirage**, содержащий в себе три набора: **Mirage** (350 карт), **Visions** (167 карт), **Weatherlight** (167 карт).

Начиная с этого цикла, **Wizards of the Coast** стали выпускать циклы строго периодично: в октябре — основной большой набор, а в феврале и июле следующего года — два дополнительных набора более скромных размеров.

Поехали по порядку. Набор **Mirage** был примечателен, во-первых, нововведениями к правилам (добавлением способностей **Phasing** и **Flanking**), во-вторых, заметным улучшением качества иллюстраций на картах. Что касается **Phasing**, то эта способность заставляла карту переворачиваться рубашкой вверх каждый второй ход после введения в игру. А с **Flanking** дело обстоит несколько сложнее: если существо с этой способностью блокируется существом без оной, то последнее получает пенальти -1/-1 до конца хода. Но при всех этих оригинальных новшествах набор был не слишком силен, хотя и содержал просто замечательные карты, например, культовые карты **Forsaken Wastes, Jolrael's Centaur, Hammer of Bogardan**.





Visions — однозначно самый сильный набор из цикла, который одновременно является и одним из самых удачных наборов за всю историю игры. В нем действительно отличные карты — например, **Fireblast**, которая за две красных и четыре бесцветных маны наносит игроку или существу четыре повреждения. Или **Nekrataal** — существо стоимостью в две черных и две бесцветных маны — обладает характеристиками 2/1, **First Strike**, и при входе в игру может уничтожить любое выбранное вами не-черное и не-артефактное существо.



Weatherlight — набор, по качеству находящийся примерно между **Mirage** и **Visions**. Из его карт стоит упомянуть заклятье существа **Empyrial Armor**, которое за две белых и одну любую ману дает существу +X/+X, где X — число карт у вас в руке.

Между выходом **Visions** и **Weatherlight** появилась Пятая Редакция базового набора — **Fifth Edition** (449 карт). В ней были введены новые правила, а также уточнены предыдущие. В число карт Пятой Редакции вошло немало карт из предыдущих наборов — **Fallen Empires, Ice Age, Chronicles, Homelands**.

В мае 1997 года появился набор для новичков — хорошо известный в России «Портал» (**Portal**). Его правила существенно облегчены, и он призван, не перегружая лишней информацией и нюансами, продемонстрировать возможности игры. Если хотите — это доступная наживка, заглотив которую, слезть с крючка **Magic: The Gathering** не так-то просто!



Начало новому циклу под названием **Rath Cycle** было положено выходом набора **Tempest** (350 карт). Надо сказать, что появление последнего набора было своеобразной миниреволюцией, так как он существенно менял стиль игры, делая ее куда более скоротечной и агрессивной. Для примера следует отметить широко известный артефакт **Cursed Scroll**, который стоит одну(!) ману и обладает следующей способностью (стоит три маны и поворот). Вы называете карту, после чего противник выбирает карту из тех, что находятся в вашей руке. Если он вытаскивает ее, то этот артефакт наносит два повреждения выбранному существу или противнику. В противном случае ничего не происходит.

Наборы **Stronghold** и **Exodus** (оба — по 143 карты) продолжили начинание **Tempest**, хотя и были в целом несколько слабее. Начиная с **Exodus**, символы расширения на карте стали маркироваться цветом — черный для обычных карт, серебряный для необычных и золотой — для редких. Среди нововведений трилогии следует отметить появление существ со способностью «Тень» (**Shadow**), которые могли блокироваться только существами с такой же способностью; введение возможности выкупа заклинания (**Buyback**), позволяющей за некоторую плату возвращать это заклинание в руку после применения; введение нового типа существ **Licid**, которые могли превращаться в локальные заклятия и др. В общем, вся трилогия, несомненно, была новаторской, сильной и очень полезной.



Известнейшая трилогия **Artifacts Cycle**, посвященная волшебнику Урза, стартовала в октябре 1998 года с выходом набора **Urza's Saga** (350 карт). В феврале и июне следующего года вышли продолжения **Urza's Legacy** и **Urza's Destiny** (обе — по 143 карты). Цикл привносил в игру следующие нововведения. Во-первых, возможность «переработки» (**Cycling**) карт, т.е. за определенную стоимость вы можете сбросить карту с руки и взять взамен карту из библиотеки. Во-вторых, способность «эхо» (**Echo**), которое как бы растягивает выплату стоимости заклинания (обычно вызова существа) на два хода. Если вы вводите в игру существо с этой способностью, то на следующий ход вы должны либо заплатить повторно его стоимость, либо принести данное существо в жертву. В-третьих, добавлены два типа заклятий: **Sleeping** и **Growing**. Первое при выполнении определенных условий превращается в существо и наоборот. А вот второе работает чуть хитрее. Приведем типичный пример — вы вводите в игру заклятье **Torch Song**. Во время фазы подсчета (**upkeep**) вы можете положить жетон (**Counter**) на карту. Когда вы решите, что пришло время действовать, то за три маны и принесение в жертву это заклятье нанесет X повреждений выбранному противнику или существу, где X — это число накопленных жетонов. Как видно, карты Growing входят в игру без какого-либо эффекта, зато впоследствии могут принести противнику немало хлопот, так как с каждым ходом их сила растет.





Среди наиболее сильных карт **Urza's Saga** прежде всего нужно отметить **Crater Hellion** и **Time Spiral**. Первая при стоимости в две красных и четыре бесцветных маны (эхо) наносит при входе в игру четыре единицы повреждений всем другим существам. Это при том, что сама карта — это существо 6/6! Ну а вторая карта за две синих и четыре бесцветных маны заставляет игроков замешать руку и кладбище в библиотеку, взять из перемешанных библиотек по семь карт, после чего вы еще можете развернуть до шести земель. Последнее действие сводит окончательную стоимость заклинания до нуля!





В **Urza's Legacy** впервые появились сувенирные «блестящие» карты (**Foil Premium Cards**). Ну а среди наиболее известных карт выделяются существо **Multani, Maro-Sorcerer** и артефактное существо **Beast of Burden**. Первое обладает силой/здоровьем, равными общему числу карт в руках всех игроков. Без комментариев. Второе артефактное существо обладает силой/здоровьем, равными общему числу существ в игре. Тоже не нуждается в комментариях.



Urza's Destiny — сильный набор, в котором немало ценных карт практически для любых типов колод. Например, ставший притчей во языцах **Masticore**. Во-первых, это артефактное существо стоимостью в четыре маны обладает характеристиками 4/4, что само по себе уже неплохо. Далее, за две маны Мастикор может наносить две единицы повреждений выбранному существу. Кроме того, за все те же две маны вы еще можете регенерировать Мастикора! Впрочем, у этого существа есть и один существенный недостаток — если вы не сбросите во время этапа подсчета карту с руки, то Мастикор должен быть принесен в жертву, т.е. отправиться на кладбище.

Между релизами **Urza's Legacy** и **Urza's Destiny** вышла Шестая Редакция (**Sixth Edition**), которую также называют Классической (**Classic**). В нее вошли карты из наборов **Ice Age, Homelands, Alliances, Mirage, Visions, Weatherlight** (всего 350 карт). Правила подверглись переработке и были кардинально изменены, в частности, Шестая Редакция отмела за ненадобностью **Interrupts**, которые теперь считаются мгновенными заклинаниями (**Instants**). Следует заметить, начиная с **Urza's Destiny**, текст карт всех дополнительных наборов базируется на правилах Шестой Редакции.

Шестая Редакция сейчас считается основной, и по ее правилам проводятся почти все современные турниры. Именно ее мы взяли за основу, когда рассказывали в прошлый раз о правилах **Magic: The Gathering**.

Последним на сегодняшний день дополнительным набором является **Mercadian Masques** (350 карт). Этот набор — первый из трилогии **Masquerade Cycle**, продолжения которой должны появиться в феврале (**Nemesis**) и июне (название пока неизвестно) 2000 года.

Первым существенным нововведением **Mercadian Masques** является альтернативная стоимость заклинаний (**Alternative Cost**). Вы можете, например, принести в жертву какую-либо землю вместо того, чтобы платить какое-то количество маны; или добавить указанное количество единиц жизни противнику вместо оплаты заклинания и т.д. В любом случае, все условия четко оговариваются в тесте карты.

Другое нововведение — способности существ, которыми может воспользоваться любой игрок (**All-Play**). Например, существо **Wishmonger**, которое дает возможность любому игроку за две маны наделить любое существо защитой от выбранного цвета до конца хода. Представляете, какое начинается веселье, когда **Wishmonger** входит в игру?

Так же набор **Mercadian Masques** привнес два новых типа существ — **Rebel** (для белых) и **Mercenary** (для черных). Многие из них позволяют доставать из колоды и вводить в игру своих «собратьев», т.е. существ такого же типа. Помимо этой парочки, появился еще один тип существ — **Spellshaper**, которые могут (за некоторое количество маны, поворот и сброс карты с руки) произвести какое-либо действие, «характерное» для данного цвета. Например, для синих — вернуть карту в руку, для красных — уничтожить землю, для белых — предотвратить повреждения. Т.е. по сути вы превращаете сброшенную карту (которая в данный момент вам совершенно не нужна и, скорее всего, не понадобится в дальнейшем) в полезное и тактически выгодное заклинание.



Наконец, последнее нововведение — это заклятья существ, которые можно использовать как мгновенные заклинания. Такие карты есть по одной для каждого цвета, но наиболее полезной, пожалуй, является **Cho-Manno's Blessing** (белая), которая дает существу защиту от цвета по вашему выбору.

Сергей **ДРЕГАЛИН** и Юрий **Поморцев** (*dreg@gameland.ru*)



Самой известной картой набора является, безусловно, **Cateran Overlord**. Этот суровый воин — глава катеранской гильдии наемников. Стоит оверлорд три черных и четыре бесцветных маны и при этом обладает характеристиками 7/5. Его можно регенерировать, принося в жертву существо (т.е. он практически неуничтожим, если есть существа). Кроме этого, оверлорд способен на правах командующего вызывать из библиотеки других наемников (существ класса **Mercenary**) стоимостью не более шести единиц маны (т.е. всех, кроме другого оверлорда).

Другая известная карта — **Seismic Mage** (класса **Spellshaper**), которая за одну красную ману, две бесцветных, поворот и сброс карты уничтожает выбранную землю.

В заключение буквально пара слов о готовящемся к выходу наборе Nemesis. В нем будет традиционно 143 карты; также известно, что в него войдут существа класса **Spellshaper**. За дополнительной информацией обращайтесь на сайт **http://www.mtgnews.com/**.

ПОСТРОЕНИЕ *КОЛОДЫ* — КТО *ВО* ЧТО *ГОРАЗД*

Можно сказать, что непосредственно игра в **Magic: The Gathering** — это простор для вашего тактического гения, в то время как составление колоды — стратегическая головоломка. Безусловно, стратегия и тактика тесно между собой переплетены, связаны крепчайшим узлом и во многом определяют друг друга. Но все же переоценить важность умения грамотно составить колоду просто невозможно. Ведь в зависимости от того, какие в нее войдут карты, будет строиться ваша игра.

В этом разделе мы расскажем о том, какие бывают основные типы колод, а также о том, какими базовыми принципами руководствуются при их составлении. Пока давайте ограничимся достаточно тривиальными вещами, не углубляясь в непролазные дебри. Впоследствии мы рассмотрим и проанализируем колоды профессионалов, которые, например, уничтожают противника за считанные ходы. Но это потом. А сейчас — столпы и основы.

Конечный состав колоды в первую очередь определяется знанием колоды противника. Но далеко не всегда вы сможете располагать даже приблизительными сведениями о картах оппонента. Тогда имеет смысл попытаться составить более-менее универсальную колоду, которая эффективно бы работала в большинстве случаев. Существуют ли такие универсальные колоды? Разумеется, существуют!

Имеется три основных типа турнирных колод — вини (**Weenie**), контроли (**Control**) и комбо (**Combo**). Надо сказать, что каждая из них по-своему хороша в руках профессионала, и споры о том, кто же лучше и эффективнее, не утихают с момента появления **Magic: The Gathering**. В чем же заключаются ключевые отличия этих типов? Давайте разбираться.

Вини ориентированы на скорейшее уничтожение противника. Для этого в игру без лишних заминок вводится как можно больше дешевых существ. При этом допускаются практически любые жертвы — лишь бы как можно скорее выбить оппонента; все акценты сделаны на атаку и т.д. В общем, колоды этого типа предназначены для блицкрига, т.е. скорейшего уничтожения врага любыми средствами. К преимуществам вини следует отнести тактическую простоту игры (а какие тут сложности? Серия сокрушительных ударов — вот и вся тактика), простоту составления подобной колоды и практически полную независимость от расклада и прихода определенных ключевых карт или их комбинаций. Недостатки колод-вини — слабые перспективы при неудачном старте или при потере инициативы, а также прямолинейность самой колоды и ортодоксальность тактики игры.

При составлении вини-колод важно учитывать так называемую «кривую маны» (**Mana Curve**), т.е. диаграмму, отображающую зависимость числа карт от их стоимости (например, за одну ману — около пятнадцати карт, за две — около десяти, за три — около пяти, за четыре — около трех).

Наиболее известные варианты вини — **White Weenie**, или просто **WW** (эта аббревиатура еще истолковывается как «существа за две белых маны»). Колода базируется на существах стоимостью в две белых маны, которые обладают очень хорошими характеристиками и способностями при такой невысокой стоимости. Довеском к этим существам являются дешевые (все те же 2-3 маны) и эффективные заклинания, например, **Disenchant**. Очень часто в такую колоду кладется **Armageddon** (уничтожает все земли), дабы помешать противнику реализовать тактические планы или принять контрмеры.

Другой популярный вариант колоды — «красная виня», или Слай (**Sligh**) — строится на дешевых красных существах, например, **Mogg Fanatic** (1/1, при принесении в жертву наносит единичку повреждений), **Mogg Flunkies** (3/3) и др., а также на неизменно дешевых разрушительных заклинаниях: **Shock**, **Lighting Blast** и пр.

«Зеленая виня» — Стомпя (**Stompy**) — обычно включает существа **Pouncing Jaguar** (2/2 за единичку маны с эхом), **Wild Dogs** (2/1 за единичку маны, контролируются тем игроком, у кого больше жизни), а также мощные «зеленые» заклятия-апгрейды.

«Синяя виня» — Проклятая Рыба (**Cursed Fish**) — использует много мерфолков (**Merfolks**) и четырех **Lord of Atlantis** (2/2, все мерфолки получают +1/+1). Справедливости ради нужно заметить, что данный тип колоды практически не используется.

«Черная виня» — Суицид (**Suicide**) — базируется на существах с каким-либо пенальти (например, сброс карты или что-то в этом духе), но с неплохими показателями силы. Ключевым заклинанием является **Dark Ritual**, которое за единичку маны дает три, что позволяет очень быстро развиваться.

Контроль-колоды (КК) являются полной противоположностью блиц-колодам вини. Основной целью КК является установление доминирующего положения в игре, т.е. иметь заготовленный вариант частичной или полной нейтрализации любых поползновений противника. Другими словами, призвание КК — обеспечивать максимальный контроль над игровой ситуацией.

Очевидно, что составление контроль-колоды требует куда большей работы ума, а подчас даже неординарных решений или приемов. Соответственно, и игра такой колодой намного более сложна, но вместе с тем и во много раз интересней. С другой стороны, отсюда вытекают и существенные недостатки КК — относительная неспешность развития (согласитесь, невозможно захватить контроль с самого первого хода) и зависимость от времени прихода ключевых карт. К тому же для КК важно иметь достаточно карт в руке, среди которых обязательно должны присутствовать эффективные заклинания.

Тактика игры для контроль-колод — выжидательная. Как правило, игрок, обладающий такой колодой, ждет удобного момента для наиболее эффективного отыгрывания своих карт. Если же КК играет против колоды-вини, то опять же важно выждать, когда последняя выдохнется и полностью потеряет инициативу, т.е. выжить примерно до середины игры. Вот тогда-то контроль-колода и раскрывает свой полный потенциал.

Наиболее подходящим цветом для КК является, несомненно, синий, так как именно этот цвет позволяет пополнять карты в руке, а также содержит много карт, нейтрализующих заклинания оппонента и замедляющих его развитие. Однако это не означает, что синий цвет — единственный пригодный для контроль-колод. Игроки постоянно создают весьма эффективные КК, которые базируются на совершенно разных цветах магии и их сочетаниях.

Рассмотрим пару типовых примеров контроль-колод. Сразу заметим, что подробно рассказать о них очень сложно, так как существенную роль здесь играет буквально каждая карта. Да и потом многие из КК представляют скорее теоретический, нежели практический интерес. Поэтому попытаемся просто пояснить тот способ игры, на который делает ставку данная колода.

Колода «**Draw-go**» получила свое название из-за типичного способа игры «беру карту-ходи». Основана на синем цвете магии, причем содержит в основном нейтрализаторы заклинаний (**Counterspell**, **Remove Soul** и т.д.), артефакты, позволяющие наносить глобальные удары по всем существам противника (**Powder Keg**) и всевозможными хитрыми картами, например, **Treachery** («ворует» существ противника), **Morphling** и хорошо знакомый **Masticore**. Тактика игры такой колодой, естественно, выжидательная — пока не будут набраны в руку нужные карты, используются только нейтрализаторы заклинаний (да и то в наиболее критичных случаях).

Другая контроль-колода — «**Living Death**» (черная). Первоначально ваша задача заключается в отправлении максимального количества существ на кладбище. Ну а когда их скопится достаточное количество, то они вводятся в игру с помощью заклинания **Living Death**. Таким образом, для победы используется куда больше кладбище, нежели рука — очень подходящая тактика для черного цвета!

Комбо-колоды, как не трудно догадаться из названия, основаны на использовании какой-либо очень эффективной комбинации карт, которая обычно приводит к выигрышу. Т.е. игрок ждет, пока у него на руках не окажется нужная комбинация, не особенно обращая внимания на действия противника. Его задача — просто продержаться «на плаву» до решающего момента.

Очевидно, что такие колоды должны основываться на картах, позволяющих «копаться» в библиотеке и отыскивать нужные карты. Помимо этого, комбо-колоды должны содержать достаточно маны, чтобы без проблем реализовать смертоносную комбинацию (обычно они достаточно «дорогостоящие»). При этом вы должны четко представлять себе те помехи, которые могут возникнуть при выполнении комбо, и вовремя их ликвидировать.

Конечно, все это — лишь базовая информация о колодах, разновидностей которых сейчас существует не меньше, чем самих карт. Если вы хотите побольше узнать о различных колодах — от простейших до самых невообразимых и экстремальных, загляните на сайт **http://www.thedojo.com**.

СИ-*X-FILES*

СОВЕТЫ *НАЧИНАЮЩИМ* ПО *СОСТАВЛЕНИЮ* КОЛОДЫ

1 Для начала составляйте одно- или двухцветную колоду. Крайний вариант — три цвета, только не жалуйтесь потом, что у вас не хватает нужных земель!

2 Лучше сделать колоду из меньшего числа карт (около 60), которая будет отличаться большей стабильностью, нежели «многочисленная» колода (скажем, 75 карт и более). Ведь кроме математического ожидания, есть и такое понятие, как дисперсия...

3 По официальным правилам в колоде не должно быть более четырех одинаковых карт (с одинаковыми названиями), за исключением базовых земель. Число последних вы определяете сами.

4 Чем большую ценность представляет для вас карта, тем большее ее экземпляров следует положить в колоду (но помните — не более четырех!). Вероятность того, что к вам за игру придет карта, которая существует в колоде в единственном экземпляре, очень невелика. И совсем мала вероятность, что она окажется в нужный момент.

5 Земель в колоде, в принципе, должно быть около сорока процентов. Разумеется, точное число сильно зависит от выбранной тактики игры, но отталкиваться лучше всего именно от этих сорока процентов.

6 Спорный совет, однако полезный для начинающих, — включайте в колоду около сорока процентов существ или заклинаний, уничтожающих существ.

7 Если сомневаетесь в полезности карты, то лучше не кладите ее в колоду. Потом при необходимости вы всегда ее сможете добавить, а вот забить всяким хламом колоду — проще простого.

8 Существует несколько тестов для проверки «работоспособности» колоды. Первый — считайте, что противник не предпринимает никаких действий. Проанализируйте, на каком ходу вы его уничтожаете или захватываете полный контроль над игровой ситуацией. Второй — представьте, что противник каждый ход выкладывает существо 1/1 и атакует. Как теперь работает ваша колода? А что если противник выкладывает существ в арифметической прогрессии (сначала одно, затем два, три и т.д.)? Третий — вообразите, что противник использует заклинание Shock против вас или против ваших ключевых существ. Пройдет ли колода проверку на прочность?

Все приведенные советы — советы для начинающих. Им совершенно не обязательно следовать. Играйте, пробуйте, думайте, анализируйте — и определяйте для себя наиболее подходящий состав колоды. Только личный опыт и интуиция смогут быть по-настоящему ценными советчиками.

Мы выражаем глубокую и искреннюю признательность пресс-менеджеру компании «Саргона» Александру Балашеву, Константину Байдаку, А. Страхову, без которых было бы невозможным создание этой статьи.

Кстати, Константин Байдак ведет замечательный сайт, посвященный Magic: The Gathering — http://www.mtg.ag.ru. Там очень много полезной информации (в том числе и регулярно обновляемый новостной раздел), а также подборка статей, написанных профессиональными игроками. Обязательно загляните туда, если хоть немного интересуетесь Magic: The Gathering!

Окончание. Начало на стр. 002

Привет всей редакции журнала "Страна Игр".
Пишет вам профессиональный геймер и постоянный читатель (не пропустил ни одного номера начиная с 96 года) вашего журнала. Пишу вам уже не первый раз (надеюсь, что не последний). Хотелось бы сказать о новой рубрике "Widescreen" - это здорово! "Уголок Гоблина" мне тоже очень понравился. Особенно понравилась статья в номере 17(50) "Кровавое GORE" и две статьи в номере 18(51) "HALF-LIFE: Opposing Force" и "Трэш как таковой". В общем, все у вас отлично, но все-таки хочется немножко покритиковать. Во-первых, сделайте постер чуть больше, чтобы не прокалывать его скрепками. Во-вторых, устраивайте всяческие конкурсы и записывайте на демку темы для рабочего стола (стильные картинки из новых игр или еще чего...). И, наконец, в третьих: тщательней редактируйте журнал, так как особенно в последних номерах огромное количество опечаток и недоразумений (для примера: номер 22(55), стр.45-46). Ну вот, с критикой вроде все. Теперь я хотел бы задать вам вопрос. Посоветуйте, какой лучше апгрейд для моего компа сделать, и делать ли вообще, в приемлемом соотношении цена\качество. И во сколько мне это обойдется. Мой комп: Pentium 166mmx; 16 MB RAM. Не густо, да? Буду очень рад, увидеть ваш ответ на мой вопрос на страницах любимого журнала. О себе: Дмитрий Плехов, 19 лет, г. Саратов, учусь: СГУ/МЕХМАТ, игр. платформы: PSX, PC.
ПОКА!
P.S. В одной газете я прочитал о том, что процессор PENTIUM III это предел корпорации INTEL. И якобы в ближайшие 10-15 лет ничего более мощного и принципиально нового не будет. Так ли это на самом деле?

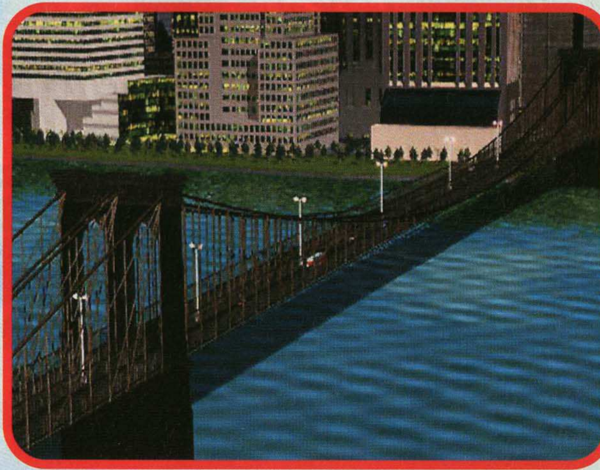
Спасибо за комплименты и критику. Теперь попробую ответить на твой вопрос, который, кстати говоря, нуждается во множестве уточнений и дополнений. Во-первых, upgrade в твоем случае сделать малореально. Поскольку нужно менять сразу все - процессор, материнскую плату, возможно, видеокарту, возможно, память и, возможно, даже корпус. То есть фактически собрать новый компьютер. В приемлемом отношении (пресловутые цена/качество) я бы порекомендовал Pentium II 333/64 MB RAM/Riva TNT 2. Сборка такой машины обойдется тебе долларов в четыреста, максимум. Сможешь совершенно спокойно наслаждаться современными играми около года. По поводу газеты: надеюсь, у тамошних работников пера были особые основания считать, что Pentium III - это технологический предел Intel. По-моему, это бред.

Привет, СИ! Пишу 1-ый раз. Кроме тебя покупаю Игроманию, Навигатор и Game.exe. Читаю все эти журналы с 1997 года. Считаю, что вы с Нави лучшие. Хочу задать несколько вопросов, похвалить, поругать. Начнём с вопросов:
1. Почему вы не реагируете, на просьбы читателей, когда они просят вас поменять скрепки на клей? Ответьте хоть раз!
2. Почему бы вам не придумать кроссворд? Было бы очень интересно его разгадывать.
3. По-моему зря вы написали прохождение Armageddon's Blade. Тем более описана всего 1 кампания.
4. Мне очень понравилась рубрика "Энциклопедия AD&D". Напишите, пожалуйста, хотя бы основные правила настольного варианта.
5. Прочитал в 23 номере, что в 24-ый вы положите очки 3D изображения, а что они дают? Просто никогда их не видел.
Теперь похвалю ;). Молодцы! Расширились аж на 10 страниц. Понравилась рубрика "До и после Миллениума". И пишите почаще о сроках выхода игр.
А ваще, моя любимая рубрика "Уголок Гоблина". Я вас не ругаю за её временное исчезновение. Я думаю, что старший опер сейчас просто занят. Не каждый же день его книга выходит. А когда освободится, попросите его написать о DAIKATAN'е. Хорошая ли будет игра? Ждать её или нет? Круче ли она Q3 или UT, а может Ромеро просто позорно сливает сражение? Или пусть напишет превьюшку о TF2. Теперь немного критики. WHEEL OF TIME, SWAT3, add-on к HALF-LIFE - эти игры давно вышли, а где у вас их-ние ревью? Где ваша хвалёная свежесть информации?
И пару слов о письме NAGANA. Он написал: а ламерские вопросы, типа, как настроить мою риву, задавать не буду.... Пойми, NAGAN - человек может быть новичком в каком-либо вопросе. Может человек только купил комп, так откуда же он может знать, как настроить риву, и не обязательно он ламер, может он часто заседал в каком-либо клубе и играет покруче тебя. Об этом ты подумал?
С уважением, oLTGf_rampage
Elis@ecos.Kharkov.ua

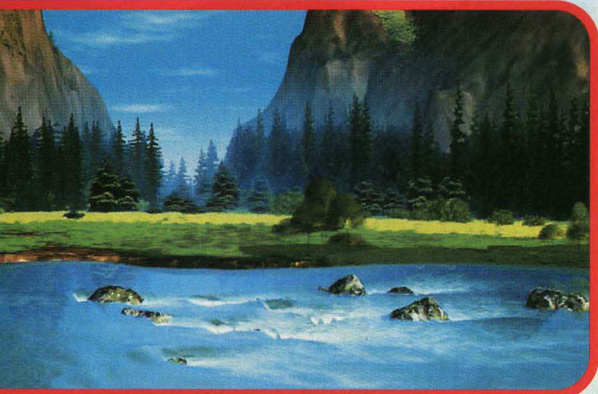
1. А я даже не знаю, как тут реагировать... Самое удивительное, что стоит только "поменять скрепки на клей", нас немедленно начнут просить проделать все то же самое с точностью до "наоборот"...
2. Я бы, конечно, придумал кроссворд... А что делать потом? В следующем номере? Второй кроссворд я уже точно не придумаю, нет у меня соответствующих навыков. Не говоря уже о третьем и последующих. В общем, встречное предложение: господа, присылайте кроссвордики. А мы наградим...
3. Мнения тут могут быть очень разные. На примере прохождения одной кампании раскрыта масса различных тактических приемов и хитростей.
4. Самые-самые основные правила настольной игры Magic the Gathering были описаны в предыдущем номере...
5. Очки 3D изображения усиливают ощущение трехмерности в соответствующих играх. Несмотря на достаточно простую технологию, результат чрезвычайно эффективен. Впрочем, в этом вы сможете убедиться сами.
Теперь немножко экзотики:

Моление о Стране Игръ.
Пролог
Основные мысли данного послания я старательно вынашивал в течение полутора лет. Прошу прочитать хоть только последнюю часть...
Часть вступительная

Это письмо адресовано как редакции, так и авторам. Прежде хотелось бы спросить, кто это так "распределяет" объем журнала? Это просто ужас! Пример приводить не буду, так как вы всё сами прекрасно знаете, но ничего по этому поводу не предпринимаете. Уверен, что вам приходят письма с жалобами по поводу чрезмерного/недостаточного размера рубрики "тактика". Действительно, игроки бывают разные, опытные и не очень, ленивые и активные, да и просто тупые. Но в чём вы точно не правы, так это в самих "тактиках". Кто это составляет, я не знаю, но что это просто настоящие халявщики, я уверен! Они пишут наиболее бесполезные советы, полагая, что читать их будут наитупейшие игроки, для которых они могли бы пригодиться. Собственно говоря, делают они это не из-за вредности, а из-за лени, ведь чтобы написать действительно интересное, качественное и полезное прохождение, надо приложить намного больше усилий и стараний. А это, естественно, полный бред:
<<<<<CUT>>>>>
Хотелось лишь высказаться по поводу приставочников и компьютерщиков. Последние, в отличие от первых, всегда презирают приставки, понимая их полный проигрыш перед ПК. Те, которые имеют и то, и это, как говорится, ни рыба ни мясо.
А приставочники, пасуя перед компьютерщиками, признают, как говорится
, "дружбу". Популярность же приставок в мире обоснована на следующим: сравните альтернативную стоимость приставки и компьютера (одинаковой мощности) - 200 у.е. и 1000 у.е. соответственно, при почти одинаковой стоимости игр для них на западе, и опять-таки 200 и 1000 для России, при стоимости 40-70 у.е. за игру для приставки (PlayStation по причине пиратского тиражирования получил популярность и у нас) и 2 у.е. за PC-CD.
(((Без комментариев)))
<<<<<CUT>>>>>
Приставки - не просто плод ненависти обладателей благородной ВТ, но и следствие морального вырождения наций, где они распространены. Это
пишет НЕ ФАНАТ компьютера! Некоторое время назад (около года) я заболел очень
заразной болезнью - плейстейшеном. Случилось это после того, как я
поиграл в TimeCrisis 2, VF3, SR2 и прочие игры, практикующиеся на
приставках(само собой, играл я в них не на сони, а на автоматах).
Родство с игровыми автоматами - единственное, что облагораживает приставки.
Они - прародичи, давшие на свет уродца, который в свою очередь прижился на этой земле. Да, согласен, это захватывает, но я после детального изучения предмета спора (сотни раундов в Tekken2 и 3, twisted metal, и пр.) окончательно разочаровался в видео играх. Я понял их суть. Видео игры - творения, созданные лишь только для созерцания, пассивного... Только истинный ценитель искусства поймет их творческий смысл, для остальных они останутся просто играми. В них игрок не может выразить свою индивидуальность, разве что в файтингах, но и они слишком ограничены. Личные тактики, маневры,
секретные приемы в стратегиях, вещи, одежда, заклинания и скиллы в онлайновых рпг да и вообще много всего, чем с измальства обделены приставочники, являются одними из множества неизменных атрибутов современного компьютерного сообщества, базирующегося на интернете. Мультиплейер - ГЛАВНОЕ преимущество PC-игр. Другое, и, пожалуй, последнее - интерактивность. Приставки, на которые работают самые талантливые программисты, художники, дизайнеры и пр., побеждают компьютер и по графике, и по геймплею, и по интерфейсу, да во всём остальном. Но, для меня лично, приставки не несут того азарта победы, какой дает выигрыш в квейк или старкрафт у друга, соседа, знакомого или совсем не знакомого человека. Хотя даже после вышесказанного я не прочь резануться в классный соул калибур...
Вывод: Компьютер, как база для игр, столь попсовая в России, уже через несколько лет потеряет свою актуальность в мире (с прорывом консолей в интернет) и, возможно, будет интегрирован с приставкой, видео-



магнитофоном, муз. центром и телевизором.
Это, конечно, в журнале не напечатать, но вот отличные вопросы:
1)Какие новые аппаратные видеоэффекты имеет в наличии G-Force 256?
2)С помощью каких 3D-пакетов создаётся Black&Withe и Q3?
3)Как дела с Deep Blue Junior?
4)Сколько продано в России Дримкастов?
5)На сколько раз система PC-Merced совместима с G-Force 256 и если да, то во сколько раз эта "смесь" делает дримкаст и игро-станцию за номером 2?
Журнал, по-моему, должен печатать не мнения игроков, а их вопросы (кроме глупых, по типу "Как пройти туда" и



пр.) и ответы на них. Сохраняя место в журнале, вы сохраняете лес и моральное здоровье нации!
P.S. Во время написания этого письма вышел очередной(19) номер СтраНы Игр. В рубрике ОС я прочитал высказывание от некого Дмитрия Патопова (или как его там). Диагноз тут однозначный - хвастун и полный ламер. Отъявленный хвастун, хотелось бы добавить. Может паренёк действительно варит в плане верстания статей в notepad'е, великолепно рисует эллипсы в paintshop, но знает ли он про такие "штуки": Rampage 6.X, Makzware Flight Check, Scitex Brisque, KPT bryce, fractal Design XXXXX, Electric image и прочие названия, малоизвестные в общественности. А вот что Nintendo и "сонное побережье" равны по производительности, я не знал. Откровенно говоря, с выходом G-Force'основными ускорителями приставки останутся окончательно позади PC (по производительности). Ура, товарищи!!! Суть послесловия - не печатайте хвастунов! Это аморально с вашей стороны! Это, конечно, попахивает маразмом, но вы-то хоть люди понимающие... Или нет?
Часть заключительная
Будьте такими, какие есть, это ВАШ стиль.
Michel Horpiakov.

Перво-наперво, объясню, почему я сохранил приставочно-компьютерную ахинею. Просто меня умилила самокритичность автора, который собственноручно отметил, что в его письме нужно вырезать. Это конгениально! Господа, берите пример. По поводу тактик: признаем свою вину и обещаем исправиться. По поводу приставок и компьютеров. Ей Богу, бред какой-то... Я уже даже не знаю, о чем вы тут спорите. То ли сколько чего нужно в "Стране Игр" писать. То ли почему приставочники уроды, а компьютерщики все гении (или наоборот). То ли что нужно покупать с практической точки зрения. В общем, странно все это как-то. Теперь ответы:
1.Основным новшеством чипа GeForce является аппаратная обработка геометрии и освещения. Ранее все эти функции возлагались на центральный процессор, теперь же он будет освобожден от сложных графических манипуляций - все это в теории приведет к тому, что разработчики получат возможность освободить производительность CPU под вычисления AI и физической модели.
2. Собственно игры создаются на своих собственных движках, однако некоторые модели "лепятся" в таких пакетах, как 3D Studio, Maya и более специализированных, и, соответственно, дорогих программных продуктах.



3. Насколько нам известно, IBM временно приостановила работы над шахматными компьютерами, добившись поставленной задачи. Однако в последние недели ходили слухи о том, что программа Deep Blue будет возобновлена.
Точных данных мы, конечно, предоставить не можем по причине отсутствия в России официального дистрибьютора этой консоли, однако полагаем, что в настоящий момент эта цифра составляет порядка тысячи приставок.
5. На эту тему рассуждать пока некорректно. Во-первых, Merced еще не вышел, и не появится на рынке еще около года. Во-вторых, компьютеры на базе этого процессора (кстати, теперь он официально называется Intel Itanium) будут предназначены вовсе не для домашнего использования, а для рабочих станций и серверов, соответственно, и акселераторами GeForce их никто снабжать не собирается. Что же касается графических возможностей Dreamcast и PlayStation2, то в первом случае они примерно соответствуют компьютеру на базе Pentium III с акселератором типа GeForce, в случае же с PlayStation 2 все намного сложнее, поскольку графический чип этой приставки способен производить такие спецэффекты, которые пока не доступны современным акселераторам. Полигонная производительность PS2 пока для нас остается загадкой, поскольку в действии приставку с мало-мальски доведенными до ума играми пока никто не видел.

Здравствуй, многоуважаемая редакция "Страны Игр"!!!
Хотел бы начать письмо с небольшого подхалимажа Ж:-). Во-первых, я бы
выделил ваш журнал из всех российских журналов. Так как на данный момент он
самый лучший. Конечно, некоторые вещи не мешало бы исправить (об этом позже),
но это не такие серьёзные недостатки. Качество бумаги у вас, мне кажется, самое
лучшее, формат тоже отличный, но вот толщина журнала могла бы быть хотя бы в
полтора раза толще.
-=ETENTION!!!=- Здесь начинается критика. Хотел бы сказать про постер (может
я и не буду оригинален), но всё же, что за размер? И зачем нужны эти три скрепки(опять же не оригинален). Как я уже (по-моему) упоминал, что за толщина у
журнала? Больше рубрик, больше конкурсов. Кстати, о рубриках, почему в последнем
номере не было "Железных новостей"?
Вот, а вообще это мелочи, конечно же, но всё же задумайтесь. Над моими словами.
Кстати, есть предложение к вам. Наверное, вы знаете сеть FIDO, я предлагаю создать там вашу эху. Если таковая имеется, скажите название. И заодно, если есть
среди читателей СИ фидошники, пишите мне, на 2:5049/102.8. Всем отвечу.
Ну ладно, баюшки СИ, желаю тебе скорейших улучшений.
Удачи,
С уважением, - Тимур Ромашко.
My E-MAIL: frodo7@chat.ru

Спасибо за комплименты и за критику тоже спасибо. Что касается "Железных новостей", то в этом случае их отсутствие принято объяснять техническими причинами. А над мелочами мы обязательно задумаемся. Что касается "эхи"... Нам пока хватает Инета.

Здрасте редакция GameLand'a!
Читаю сие замечательное издание с давних пор, и чтоб там ни говорили, особенно похорошело оно после кризиса. Приставочного материала уменьшилось (хотя в последних номерах количество оного опять возрастает; и это, imho, плохо). Но все-таки критика вам не помешает. Начнем с Demo диска. То, что он тормозит и ему пора менять дизайн, уже говорили до меня (но я напомню :). Но то, что вы запихиваете в него всякую чепуху (даже если не считать IE, QuickTime etc, которые есть в каждом номере), убивает всякий к нему интерес. Берем, к примеру, номер 23(56): на диске кроме интересных Wheel of Time и Omikron висят всякие professional bull rider, artifact, PBA Bowling 2 etc. А ведь вы могли бы вместо них засунуть новую демку Messiah, последнюю бету Шторма, которая "оказалась у вас в руках", и др. Да и вообще любой другой потенциальный хит. Возьмемся далее за сам журнал. Я думаю, что нужно урезать "приставочный" материал, т. к. для PlayStation'овцев есть Official PlayStation, а остальных слишком мало, чтобы отдавать им драгоценные страницы :), тем более что они СИ вряд ли читают (повторюсь - материала про остальные платформы мало, и это, imho again, правильно). Далее - иногда пропускаете досадные ошибки и "баги" (глюки с постером 22(55), шрифтами 22(55) статья про GTA 2; и таких примеров много). Внимательнее надо быть! Надеюсь, вы не обидитесь на столь обильный поток критики - оч. Хочу, чтоб СИ стал еще лучше. Далее на повестке дня :) остается два вопроса. Первый - о В. Назарове. Не помню, в каком номере кто-то с умным видом настаивал на том, чтобы этот замечательный автор "умерил" свой стиль. Так вот, уважаемый В. Н. - ни в коем случае этого не делай. Ты пишешь замечательные статьи. Right on, commander! И в заключение - вмешаюсь в давний спор. На протяжении нескольких номеров обсуждали, что лучше - Unreal Tournament или Quake 3: Arena? Хотите альтернативное мнение? Да? Так вот - лучше их обоих - Aliens versus Predator (а еще лучше :) обещаемый в декабре-январе expansion pack). По сравнению с AvP UT (который мне при этом еще и нравится :)) и Q3 (suxxxxx) просто клоны!!! В UT хоть наворотов много, а в Q3 и того нет, только сильная графика (это хоть и важная вещь, но на одной графике далеко не уедешь). А вот 3 абсолютно разных персонажа в AvP - это революция. AvP RULEZZZZZ FOREVER!!! О таке життя!
Ладно, закругляюсь. Удачи вам и процветания!
NeCrow
necrow@kharkov.com

Минуя спорные размышления о том, что и в каком количестве нам нужно "печатать", перехожу к диску. Во-первых, он обновился. Во-вторых, в "Стране Игр" демо-версии на диске всегда появляются практически раньше других журналов. Причина: высокая периодичность издания. Что касается последней беты "Шторма", то, как я уже писал, она "оказалась у нас в руках". То есть, именно у нас. Это значит, что права распространять ее с помощью диска у нас нет. Вот и все. Очень заинтересовало альтернативное мнение. Ох, что сейчас начнется... Ну, вот письма уже начали приходить...

Здравствуйте!
Правда ли, что ваш журнал будет выходить два раза в месяц и журнал станет больше?
спасибо
shabalkin_vladim@mail.ru

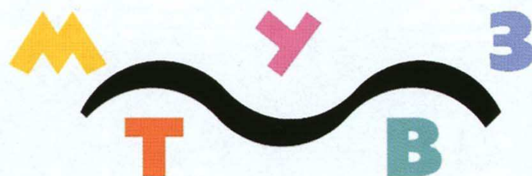
Здрасьте! Действительно в будущем мы планируем выпускать журнал два раза в месяц, улучшить полиграфию и в несколько раз увеличить формат. (Или уменьшить?)

Привет Страна!
Я хочу переписываться с ребятами по электронной почте, которым нравятся стратегии.
емэил: graizeer@mtu-net.ru

Меня зовут Андрей. Мне 14. Я хочу переписываться с девчонками 13 - 15 лет по электронной почте. Люблю почти все жанры игр. Отвечу всем 100% !!!
Мой e-mail: wedel@hippo.ru

Миллениум Уже Завтра!

Самые модные и неожиданные
компьютерные образы
с 03:00 до 07:00
в программе "Теленочь" на



в сопровождении музыки
Ambient, Trip Hop, Acid Jazz,
Trance, Techno, Garage, Break Beat,
Drum & Base, Deep House, Dub